PSP 专辑 VOL.1

PlayStation Portable

SONY

SELECT START

献给PSP玩家的收藏宝典





PSP 游戏完全年鉴

PSP Game Almanac 2005

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

收录PSP发售至今全部游戏，包括日版、美版、欧版，权威评点

PSP游戏歌曲精选CD ＋《FFVII AC》乐曲精选CD

PSP 专辑

VOL.1

PlayStation Portable



Game Almanac 2005

你知道PSP吗?

你知道PSP吗?

你玩过PSP吗?

你玩过PSP吗?

你会玩PSP吗?

你会玩PSP吗?

接下来，你会了解PSP的一切

你将成为玩转PSP的高手

接下来，你会了解PSP的一切
你将成为玩转PSP的高手

游戏、音乐、影像………尽在于此



PSP专辑 VOL.1

PlayStation Portable

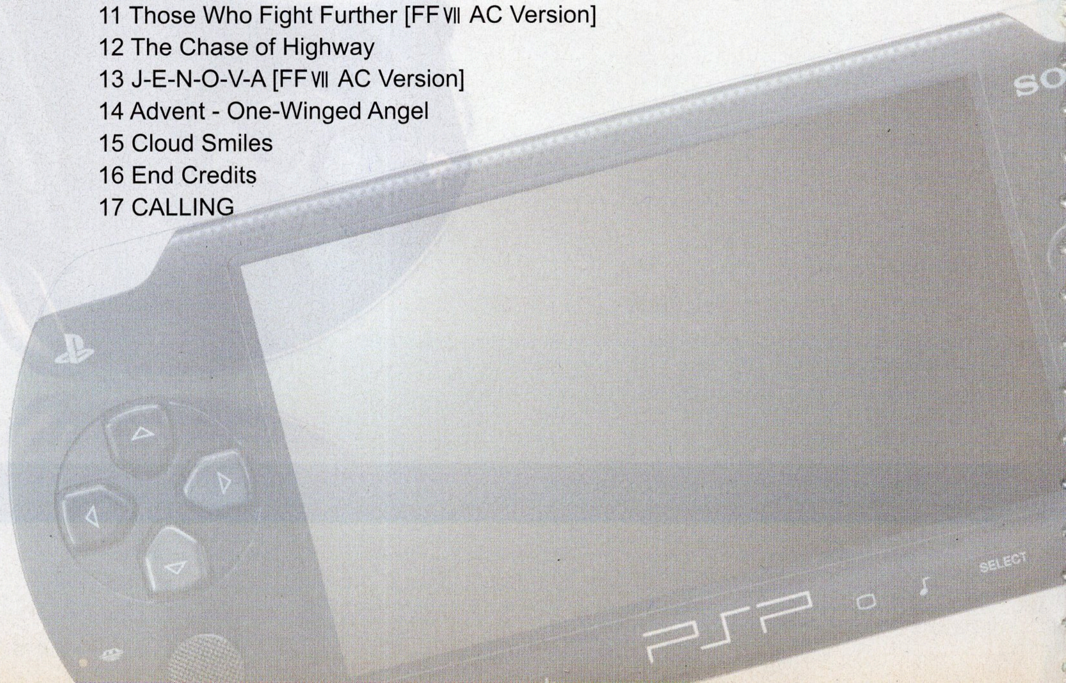
CD曲目

CD1 PSP游戏歌曲精选

1 flying	《永恒传说》主题歌
2 时の向こう侧	《英雄传说 卡卡布三部曲》片头曲
3 空の果てへ	《英雄传说 卡卡布三部曲》片尾曲
4 君のカケラ	《十二勇士 战国封神传》片头曲
5 Dejavu	《十二勇士 战国封神传》片尾曲
6 Lights	《Lumines》游戏曲目
7 *～アスタリスク～	《死神Bleach 灵魂升温》片头曲
8 CHANCE!	《死神Bleach 灵魂升温2》片头曲
9 季节を抱きしめて	《携带互动剧场 拥抱季节》主题歌
10 未来の地图	《太鼓之达人 携带版》游戏曲目
11 ネオメロドラマティック	《太鼓之达人 携带版》游戏曲目
12 a Simple Life	《罪恶工具XX Reload》BGM
13 Synthetic Life	《山脊赛车》BGM

CD2 《最终幻想Ⅶ 再临之子》乐曲精选

1 Opening
2 The Promised Land
3 Beyond The Wasteland
4 Tifa's Theme [Piano Version]
5 For the Reunion
6 Those Who Fight [Piano Version]
7 Water
8 Black Water
9 Aerith's Theme [Piano Version]
10 Divinity I
11 Those Who Fight Further [FFⅦ AC Version]
12 The Chase of Highway
13 J-E-N-O-V-A [FFⅦ AC Version]
14 Advent - One-Winged Angel
15 Cloud Smiles
16 End Credits
17 CALLING



目录

PlayStation Portable

感谢月亮出来咯提供书籍

PlayStation Portable

Contents

文 RAIN

1979年，消费电子娱乐产业进入了移动化时代。

在为"WALKMAN"这个名字而争执不休之时，社长盛田昭夫果断拍板："我意已决，就算辞职也要做！"于是索尼发明的世界首台WALKMAN"TPS-L2"在发售的两个月时间里卖出了3万台——这个不起眼的数字开创了一个新时代。

2003年，索尼用24年的时间卖出了3.4亿台WALKMAN，然而WALKMAN的时代已经成为历史。

2003年5月13日，SCE社长久多良木健笑眯眯地从口袋里抽出一张小小的光碟"我们将迎来二十一世纪的WALKMAN！"



二十一世纪 WALKMAN
——PSP历史大事记

前世今生


▲索尼的第一款WALKMAN"TPS-L2"。

索尼发明WALKMAN的第二年，任天堂用技术粗糙的Game & Watch大赚了一笔。TPS-L2艰难地卖出一百万台时，Game & Watch已经卖了上千万台。1988年，WALKMAN已经成为便携式娱乐设备的代名词，"WALKMAN"被作为专业术语收录到牛津英语字典。就在那一年，久多良木健被调到了索尼综合开发所，负责DSP音效芯片的开发。此时的综合开发所正在设计一款WALKMAN的衍生产品："GAMEMAN"。

GAMEMAN是与GAMEBOY几乎同一时期投入开发的，索尼与任天堂双方都不知道对方的开发计划。久多良木健被调到综合开发所后就接手了GAMEMAN的开发计划。这是一款插卡式掌上游戏机，采用黑白液晶屏，内置红外线通信设备，其设计理念与GAMEBOY几乎完全相同。然而这一开发计划没过多久，索尼就开始与任天堂成为合作伙伴。任天堂向索尼订购了数量庞大的GAMEBOY元器件，索尼在得知GAMEBOY的存在后，自知在游戏市场上实力不足，因而放弃了GAMEMAN的开发计划。

其后的十几年时间里，GAMEBOY开拓了掌机市场这块利润丰厚的土地，而索尼继续凭借WALKMAN系列产品在主流移动娱乐领域独领风骚。任天堂与索尼在电视游戏市场激烈火拼，然而掌机市场却是井水不犯河水。直到1999年Pocket Station的诞生让任天堂大为紧张，结果索尼却没有在这款大伙成功的周边产品上继续挖掘，让坚信索尼将进军掌机市场的分析家们大惑不解。

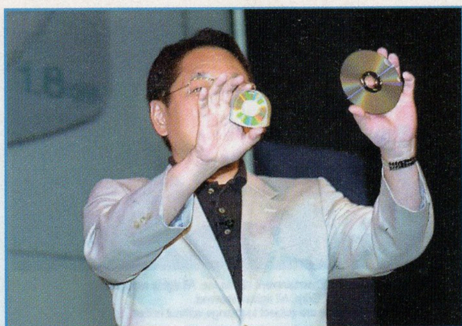
直到2003年E3展，索尼终于在人们猝不及防的惊讶眼神中宣告了二十一世纪WALKMAN的来临。

MP3的大潮让WALKMAN日薄西山，音乐播放器的发展似乎已经达到瓶颈阶段，未来的便携式娱乐设备需要更加丰富的功能。技术的索尼总是电子娱乐潮流的引领者，未来的掌上设备需要有强大的影音播放功能、媲美家用游戏机的游戏功能以及大容量的存储媒体。16:9的大型宽屏幕、大容量迷你光碟和强大的3D处理性能缺一不可，索尼坚信未来的掌机将会是大容量多媒体的时代，十年前坚持使用卡带媒体让任天堂失去了家用机游戏帝国，如今索尼试图再度用光碟媒体打败任天堂。

胎死腹中

2003年的E3展上，久多良木健首次公开了新一代大容量迷你光碟UMD，直径6CM的小小光碟中可以容纳1.8GB的数据，足以满足多数大型游戏的需要。强大的曲面计算技术使其可以处理复杂的3D模型，480 × 272的高级液晶显示屏有着市面上顶尖的显示效果。在日本《每日新闻》的一篇的访谈中，索尼的发言人指名道姓地向任天堂提出挑战："我们计划发售第一年内卖出1000万台，因此掌机市场很快就会成为我们的一个新战场。任天堂肯定不会坐视不理。"

在便携式娱乐设备市场一直处于市场领先地位的索尼从来没有放弃对掌机市场的追求。1999年的



Pocket Station大获成功之后，业内一直有传闻说索尼正在研发一款真正的掌机与任天堂竞争。而实际上，在Pocket Station之前索尼的掌机开发计划就已经在进行中。据《日经Biztech》披露，索尼的这款掌机开发代号为“E.T.”，原本计划于2001年推出。E.T.的商业模型与一般掌机不同，这部掌机的尺寸与GBA相近，采用记忆棒为游戏存储媒体，玩家可以在零售店付费下载游戏。当时索尼对记忆棒的发展非常重视，而这款产品被认为是促进记忆棒普及的战略性产品，因此获得了索尼高层的高度重视，由索尼会长出井伸之和社长安腾国威亲自指挥。不过奇怪的是这个开发计划几乎没有任何SCE的人员参与。该掌机从1998年就开始投入开发，2000年已经有试验样品。索尼方面甚至已经开始拉拢第三方的支持，Square和Capcom都已经投入游戏开发。

《连线》杂志曾经有过一篇关于索尼“内战”的深入报道，从公司业务和管理结构的层面对最近几年的索尼危机进行了剖析。索尼的MP3开发部门与索尼音乐、SCE与电子部门都存在微妙的敌对关系，PSP之前的这款产品就很不幸地成为索尼内战的牺牲品。当时SCE正在集中资源全力推广PS2，对于这款来自其他部门的游戏产品极为排斥。2001年6月，SCE终于向总部摊牌，要求将所有资源调拨给PS2，停止E.T.掌机开发计划。SCE认为，在微软和任天堂等强敌环伺之下，索尼不应该分散精力。并且在任天堂牢牢把持掌机市场的情况下，没有SCE参与设计的掌机不可能取得成功。

二十一世纪的WALKMAN

PS2在全球的霸主地位基本确定之后，索尼的掌机开发计划终于在久多良木健的亲自指挥下启动了。久多良木健的目标是设计出一款性能在PS和PS2之间的掌机，力图在性能上以压倒性优势超越任天堂的掌机，并且希望其能够有十年以上的生命力。索尼深知长期在掌机市场上缺乏对手的任天堂并未投入足够的技术研究，GBA在技术上是一款严重落后的掌机。因此高性能将会是索尼的重要突破口。

2003年7月29日，索尼在“PS集会2003”上正式公布了PSP的性能规格，其媲美家用机的高端配置让媒体惊呼“怪物掌机”诞生了！PSP采用的是两颗MIPS R4000 32位处理器，最高运行频率为333MHz。两个内核分别是用作影音处理的“媒体引擎”与有着2.6GFLOPS浮点预算能力的VFPU以进行高速3D图形计算。GPU包含“着色引擎”与“曲面引擎”，支持传统的多边形与曲面图形运算，多边形运算能力高达3300万多边形每秒。索尼宣布PSP将于2004年底发售，以庆祝PS诞生十周年。

PSP的高性能配置赢得了一片喝彩，然而在任天堂霸占了15年的掌机领域，人们对于PSP还存在很多疑问。任天堂的掌机在性能上从来都处于劣势，然而一款掌机除了性能之外，还要考虑电池使用时间、尺寸、重量、价格等因素，如此高配置的PSP如何兼顾这些令人头疼的方方面面？

2003年11月4日，索尼在纽约举办的年度公司战略会议上，PSP的设计概念图首次大白于天下。索尼的工业设计一向让人放心，PSP的造型兼顾了美观、时尚和实用的特点，巨大的宽屏幕立刻给人留下良好印象。不过PSP的硬件设计仍然遭到了一些业内人士的非议。2003年12月，一些开始进行PSP游戏开发的游戏公司公开抱怨PSP的8MB的内存实在是不够用。PSP的处理性能接近于PS2，然而内存却成为其性能瓶颈，要求加大内存的呼声日益高涨。与此同时，PSP的多媒体功能让人想入非非。索尼将会加入新功能的传闻不绝于耳。GPS全球定位系统、汽车导航功能、手机功能……PSP俨然成了一部无所不能的怪物掌机。

2004年3月25日，SCEA副总裁Andrew House



在圣何赛召开的游戏开发者大会的基调演讲中以《鼓励游戏开发创新》为题，公开了首款PSP游戏《小死神》。《小死神》的DEMO演示摆脱了索尼以往的浮夸作风，即时演算的游戏画面品质略高于PS，并没有夸张的所谓“技术演示片”。这款由Digital Eclipse制作的游戏是全球第一款正式公布的PSP游戏，也是第一款获得索尼批准开发的PSP游戏。然而这样一款游戏强调的竟是设计创意而非技术。《小死神》的演示并没有给人以太大的惊喜，随后索尼举办的“为PSP平台开发游戏”演示会上，几段游戏影像终于让人看到了PSP的应有实力。索尼宣布PSP的游戏开发必须采用索尼开发的API，这将会限制主机的性能，但会大大简化开发者的工作流程。



■这就是初公开的PSP设计原型，与最终成品已经非常接近。

巅峰对决

PSP的公布让任天堂加快了NDS的开发计划。任天堂在技术上与索尼无法抗争，然而老社长山内溥在任天堂的这一最后提案却是剑走偏锋，以独特的玩法掩盖性能的不足。虽然在NDS公布之后，任天堂与索尼双方屡次强调PSP与NDS是完全不同的产品，基本不存在竞争关系，然而在私底下，双方都清醒地意识到这将是一场势均力敌的战争。2004年的E3展成为两大掌机巅峰对决的战场。



索尼与任天堂的展前发布会成为E3 2004的最大焦点，全球各游戏网站纷纷进行了在线直播。据统计，当日PSP与NDS的相关新闻点击量超过千万。SCEA社长平井一夫正式公开了接近完成版的PSP实体，现场播放的剪辑影像中，《潜龙谍影》、《永恒传说》、《山脊赛车》、《GT赛车》等一线大作连番轰炸，虽然当时PSP展位没有提供实际游戏试玩，然而PSP靓丽的屏幕和出色机能表现出来的惊人视觉效果已经征服了绝大多数玩家。此外，针对之前开发者们对于内存不足的抱怨，索尼决定将那从容量从8MB提升到32MB。索尼表示已经有99家公司加盟PSP，包括34家日本公司、24家北美公司、31家欧洲公司以及10家韩国公司，首次公开的游戏共有43款。为了表现PSP强大的影音播放功能，索尼与Square Enix合作特别制作了UMD版的《最终幻想VII：再临之子》的DEMO。另一方面，NDS的展出同样大获成功，民意调查的结果显示，二者的支持度旗鼓相当，这种紧张的局面让索尼和任天堂高层忍不住公开诋毁对方的产品。岩田聪宣称单纯追求性能毫无意义，暗讽PSP的高性能配置毫无必要；SCE首席技术官茶谷公之则反讽任天堂技术落后。索尼计划于2005年3月31日之前卖出300万台PSP，而任天堂则是立刻针锋相对地公布了财年内350万台的销售目标。

2004年7月，“PS集会2004”召开之际再次上演PSP和NDS的火爆对决。SCEJ在PS集会上宣布每张UMD的制造价格仅为250日元，并且SCE可以接受最低100枚的订单，并且可以通过APOLO在线下单系统委托索尼生产。这就意味着游戏发行商可以更为灵活地调控游戏的出货量，更为迅速地进行补货，大大降低了积压风险。SCE继续利用其在业内的庞大影响力拉拢第三方，仅相隔两个月，日本的支持厂商数量就从34家增加到59家，对应游戏多达59款。不过由于SCE从7月才开始陆续向第三方提供完整的开发工具包，因此PSP游戏开发进度普遍不高。尽管如此，SCE仍然在现场提供了PSP游戏的试玩版。

2004年9月的东京游戏展，两大掌机的战火再度蔓延。任天堂虽然没有参展，却故意选择在索尼新闻发布会前一个小时公开了NDS的价格，1.5万日元的低价立刻成为媒体的焦点，而索尼的展前发



布会却出人意料地没有公布PSP的售价。久多良木健公开声明，NDS与PSP相比简直是两个时代的产物，就像当年的SFC一样。而在SFC售价只有1.2万日元时，高达39800日元的PS照样大卖。久多良木健希望在TGS之后，根据玩家和厂商们的反应再制定PSP的价格。

自公布以来，性能上几乎得到百分百肯定的PSP最让人不放心的就是价格。业内对于PSP价位的猜测也有很大的浮动范围，EA总裁认为应该是199美元，而Midway老总相信以PSP的高性能估计要卖400美元以上。10月27日，索尼向人们宣布了PSP公布以来最大的惊喜：PSP的建议零售价为19800日元！PSP将于12月12日在日本发售，12月内将会有21款游戏推出，Square Enix将会全力加盟PSP，并且公开了《最终幻想VII 危机之源》。PSP的这一价位大大低于多数人的预期，并且4～6个小时的电池工作时间也在人们的接受范围之内。PSP的这一定价消息传出后在业内引起了极大的震荡，任天堂股价应声下跌，两日内跌幅达6.7%。

美日争霸

12月12日，寒冷的东京街头出现了火热的排队场面。很多商店门前出现了多达千人的壮观人流，PSP的首发声势明显盖过了一个月前的NDS。久多良木健当日清晨奔走于新宿与涉谷之间，亲自担任店员向玩家销售PSP。Yodobashi Camera的一家分店最高出现了1300人的队伍，创造了游戏历史上



▲昏暗的清晨就有如此盛大的排队场面，在游戏历史上十分罕见。

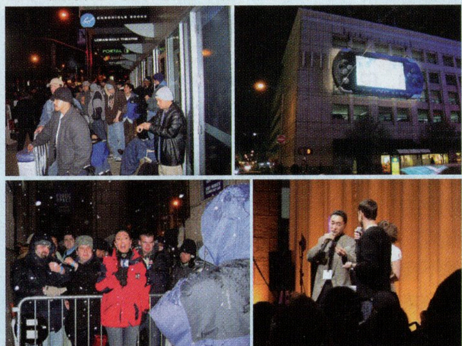


▲久多良木健穿上了与店员一样的服装，向玩家销售PSP。

的排队购买人数新记录。在涉谷、池袋等地的各个专卖店也不乏一千多人的长队。根据几家主要连锁店的店员表示，当日在东京的多数电器和游戏店的PSP几乎都在几个小时内销售一空，按照Media Create的统计数据，PSP的首日店头实际销量为17万1963台。并且这仅仅是不完全数据。狂热的首发盛况令索尼当天的股价上升了2.1%。

索尼为日本的PSP首发只提供了20万台，其后以每周将近十万台的速度出货。然而这仍然不足以满足玩家庞大的需求。PS网上商城每次提供网上预订总是会造成严重网络堵塞。2004年内，PSP在日本的出货量总共为50万台。不过PSP发售后也出现了不少负面消息。抱怨声最多的当数屏幕坏点，据统计首批PSP的坏点率达到了三分之一；此外PSP的□键、UMD碟仓、滑杆等部位也都有质量问题投诉。对此，久多良木健给出的官方解释是PSP的问题率处于消费电子产品初期上市的正常故障率范围内，而□问题则是因为该键离屏幕太近，而索尼不会因为这一问题改变PSP的设计，玩家需要学会适应。

在索尼的全局计划中，美国市场有着最为重要



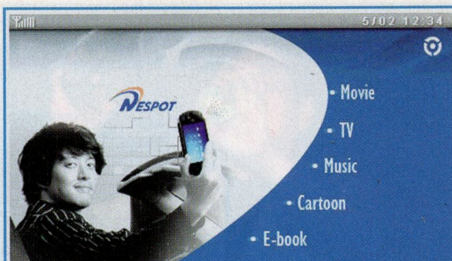
的战略意义。除游戏之外，美国庞大的电影市场也成为索尼开拓UMD业务的突破口。2月初，SCEA公开了美版PSP的发售计划。美版PSP确定于3月24日发售，超值套装售价为249美元，并且首批100万台PSP购买者还可以得到一张UMD版《蜘蛛侠》。美版PSP的首发游戏共有二十多款，是首发游戏阵容最强大的主机。紧随其后，SCEA陆续公布了PSP的UMD碟业务。UMD影碟的发行为开放式，发行商可以无需获得索尼的审批直接发行UMD电影，这样的政策迅速拉拢了好莱坞的各大电影公司。SCEA宣布UMD电影的一般售价为19.99美元，从4月19日开始陆续推出。日本的UMD影碟业务则是从4月13日开始，一般售价为3800日元。

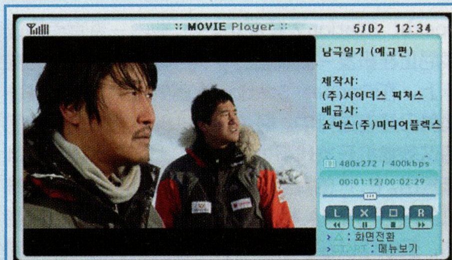
3月24日，索尼携100万台PSP冲击美国游戏市场，创造了PS2之后的又一场辉煌盛事。索尼为此投入了庞大的广告宣传，在人们生活的各个方面都可以看到PSP的时尚身影。首发当天，美国数千家游戏专卖店举办了午夜首卖活动，SCEA行政副总裁Jack Tretton骄傲的宣布：“我们的竞争对手在局部市场获得了成功，不过很显然，没有哪个竞争对手能够像我们这样取得全球性成功。”按照瑞士信贷第一波士顿的估计，PSP在美国发售的首周（4天）内实际销量应该是在60～70万部之间。美银证券分析师Gary Cooper预测，2005年PSP将为索尼创造7.9亿美元的收入。DFC Intelligence预测，索尼在2006年将会占据掌机市场41%的份额。

席卷欧亚

根据索尼官方发布的数据，截至3月31日，PSP







的总销量为297万台，基本达到了当初的预期。不过当时PSP在千叶县木更津厂的生产线已经全速运转，但月产量仍只有100万台，完全无法满足市场需求。为了达到财年内1200万台的销售目标，索尼决定将PSP的生产外包给台湾的鸿海精工等生产商。同时亚洲区的发售计划也开始全面启动。

2004年12月17日，在香港召开的亚洲游戏展上，SCEH社长安田哲彦表示将于2月份推出港版PSP，计划月销量为3万台。然而由于产能不足，SCE总部将重点全部集中在美版的首发，亚洲和欧洲版PSP的发售计划全部顺延。在亚版的发售计划中，韩国处于最重要的位置。PS2在韩国的电视游戏市场几乎处于垄断地位，并且韩国的掌机市场潜力极其庞大，而本土掌机又缺乏技术及软件支持，充满时尚感的PSP非常受韩国人欢迎。韩国共有55家厂商签约为PSP开发游戏，到2005年初已经有20家投入实质性游戏制作。

4月30日，PSP在韩国上市，虽然32.8万韩元的价格比其他地区贵了不少，但首发当天的实际销量仍然达到了2万台，首批10万台的出货也很快售罄，预计2005年内销量可以达到50万台。韩国版PSP最强大的地方就在于完备的网络服务，SCEK与韩国无线网络服务供应商KT公司合作打造了“NESPOT”网络服务，用户可以在安装有热点的地方在线点播电影或电视节目、下载游戏预告片、甚至进行网络游戏。5月12日，港台版PSP也开始上市，超值套装售价为8800新台币或1980港币。

亚洲版PSP上市后，索尼开始集中火力猛攻最后一个大市场：欧洲！欧版PSP原定于2005年春季发售，由于生产能力的原因而推延了数月，导致零售商和游戏开发商们怨声载道。很多游戏公司的PSP游戏实际上都已经开发完成，因为PSP的延期而被打乱了发行计划，蒙受了相当大的经济损失。急切的欧洲玩家只能通过高价从国外订购的方式购买美版或日版PSP。不过这种漫长的等待却让PSP在欧洲的期待度越发高涨。9月1日，售价249欧元（179英镑）的PSP在欧洲上市，以前所未有的超高销售成绩刷新了游戏机首发记录。据统计，PSP在英国上市当周的实际销量为18.5万台，比之前创造了新记录的NDS多了整整10万台，这是英国





游戏历史上一个难以逾越的巅峰。PSP的游戏热销程度更是远远超出人们的预期。在当周的英国游戏销量榜前10名中，有9款都是PSP游戏。SCE随即将PSP的财年销售目标上调到1300万台，SCEE副总裁Phil Harrison公开表示"NDS只是小儿科！"

辉煌的延续

前索尼会长盛田昭夫在收购哥伦比亚电影公司后曾经说过："由技术者所创立的SONY公司，是以软件产业为契机。没有软件的硬件，是无法成为真正的大事业。"

以技术制胜的PSP发售后没多久却遭遇了软件不足的尴尬。

PSP在欧美和日本上市初期以明显优势力压NDS。2005年第一季度，NDS在PSP的强大势力下销量降至冰点。4月份，PSP在美国的销量为40万台，而任天堂三大掌机的总销量仅为28万台，在欧洲，PSP上市后NDS几乎被逼到无人问津的危险境地。然而到夏季之后，PSP与NDS的竞争局势峰回路转，NDS凭借着大批畅销游戏开始占据主动。

根据索尼的2004财年结算，2005年3月底之前，PSP出货量为297万台，游戏出货量为570万套，软硬件销售比例远远低于NDS。在第三方游戏软件发行商眼中，软硬件销售比例是一个非常重要的参考数据。PSP发售之前就有不少业内人士批判多功能的PSP市场定位不明，将会严重影响到游戏销售。显然，PSP的购买者中有很多是冲着多媒体功能而来，同样的出货量，NDS用户群的游戏消费潜力要明显高于PSP。此外，PSP的游戏开发成本接近于PS2，数倍于NDS。显然，为NDS开发游戏的利润更高、风险更小。这就导致很多游戏开发商将重心放在了NDS身上。

为了保住垄断十几年的掌机市场，2005年任天堂几乎完全放弃了NGC，将绝大部分资源全部调配到NDS的业务开展。2005年1月，任天堂宣布拨出580亿日元用于市场宣传，其中大部分都调配给NDS。任天堂深知传统掌机市场即使膨胀得再快，也无法在短期内容纳同时出现的两部新掌机，NDS的成功需要对非传统市场的开拓，女性和中老年人成为任天堂的全新开拓方向。轻松简单的益智型游戏、可爱有趣的宠物育成型游戏，搭配580亿日元预算的庞大广告攻势，NDS在夏秋之际成功开拓了全新的消费群体。《成人脑力锻炼DS》等游戏大有重现《俄罗斯方块》热潮之势。

据《日经BP》披露，索尼对PSP的最初预期是在一年内卖出1800万台，经过深入调查后发现市场需求并没有想象中巨大才将预期降至1200万台。SCEA总裁平井一夫在美版PSP首发时曾经明确强调：PSP不是掌上游戏机！对整个索尼集团而言，PSP的影音播放功能与游戏功能一样重要。目前PSP游戏总销量不高的情况原本就在索尼的预料之中，而UMD影碟在欧美的热卖也实现了索尼开拓掌上电影播放器市场的初步目标。长期以来，掌机市场的受众群体有限，与MP3等主流移动娱乐设备相比影响力非常有限。2005年最热门的消费电子产品不是PSP也不是NDS，而是苹果的iPod。相比NDS，索尼更为在意的竞争对手是iPod，而"二十一世纪WALKMAN"的真正含义是将PSP打造成与WALKMAN、MP3等一样的主流娱乐设备，实现生命力绵延十数年、累计销量数亿台的最终目标。



2005年10月20日，索尼宣布PSP用不到一年的时间实现了1000万台的出货量，这一成绩超过了当年的PS2。为了进一步加强PSP的多媒体功能，索尼宣布于11月17日推出售价29800日元的"PSP Giga Pack"，其最大特点就是将32MB的记忆棒换成1GB记忆棒，让用户存放更多的电影和音乐。在Google公布的2005年产品类搜索排名中，游戏类产品仅PSP和Xbox上榜，分别位列第五和第七，排名在PSP之上的分别为iPod、数码相机、MP3播放器和iPod Mini。显然，在社会关注程度方面，PSP已经与iPod和数码相机一样迈入主流产品行列，索尼正在稳步实现其宏伟蓝图。PSP与NDS的竞争仍在延续，但竞争的范围仅限于二者重叠的传统游戏市场部分。至于未来的长远发展，双方更注重的是全新的市场群体。PSP的发展方向代表着当前消费电子领域的主流方向，在这一领域，第一年一千万台的销量对于任何产品而言都是一个奇迹。PSP用不到一年的时间实现了iPod三年多的销售成绩，这部划时代的掌机正在继续WALKMAN二十五年的辉煌！

PSP实际大小





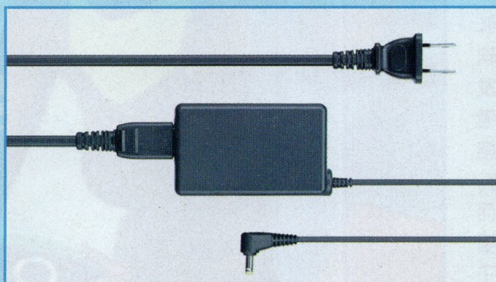
PSP 基本规格	
名称	Play Station Portable(PSP)
标准色	黑色
尺寸	长170mm×宽74mm×厚23mm
重量	260g(含电池)
CPU	PSP专用CPU(主频1～333MHz)
图形内核1	3D图面＋3D多边形
图形内核2	2MB内嵌显存，1～166MHz，着色引擎＋曲面引擎
多边形处理能力	每秒3300万
像素填充率	664M每秒
内存	32MB
DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸16：9宽屏TFT液晶，1677万色480×272分辨率，光强最大每平方米200cd
音乐输出	立体声
扩张端子	IEEE 802.11b(Wi-Fi)、USB 2.0、记忆棒、红外连接
光驱	UMD专用光驱
对应软件	PSP游戏、UMD音乐软件、UMD视频软件
外接口	5V直流OUT、电池充电口、耳机口、话筒口、手柄口
操作按键	十字键(上下左右)、滑杆、按键(△、○、□、×)、L、R、START、SELECT、HOME、POWER(ON、OFF、HOLD)、显示键、音乐键、音量调节键(－、＋)、无线LAN(ON、OFF)、UMD出仓键
电源	锂电池、AC电源
保护机能	区域码控制、年龄限制
配件	支架、耳机、外接电池包、携带包、吊带、键盘等



线控耳机（PSP-140）
售价：2800日元



陶瓷白PSP（PSP-100KCW）
发售日：2005年9月15日
售价：24800日元



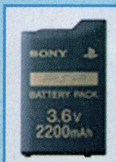
电源（PSP-100）
售价：3500日元



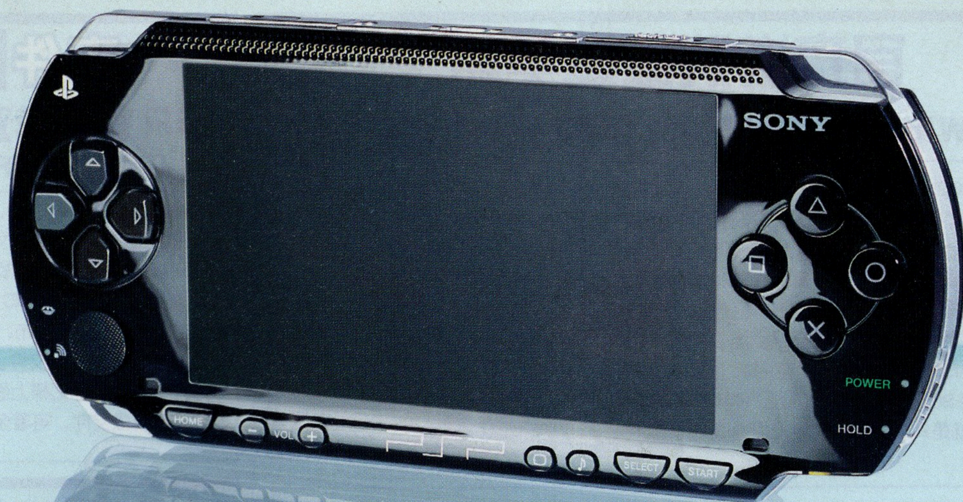
PSP包与手带（PSP-170）
售价：2000日元

1GB记忆棒（PSP-MP1G）
售价：9500日元





2200mAh电池（PSP-280）
售价：5300日元



文 Binbin30

2005年 PSP破解事件回顾

2005年绝对是不平凡的一年，小小的PSP引发了世界范围内黑客与索尼没有硝烟却足以惊天动地的战争，加密与解密，破解与反破解，升级与降级……黑客们在不断挑战着自己的技术，而索尼在不断维护自己的尊严，所有的PSP玩家也都因这场战争而悲喜无常。在2005年过去的时候，我们有必要来回顾一下，因为这一年有许多值得我们记住的事件……

事件1 PSP破解的起因——SCEI豪言壮语下的AES加密技术

PSP在诞生之前，SCEI就对它的游戏数据加密方式的选用煞费苦心，最后选择了当今最难破解的AES（The Advanced Encryption Standard）128bit加密方式。说到AES加密方式可能读者都感到陌生，实际上我们目前都已经在享用AES加密方式给生活带来的方便，因为在电信、金融、政府部门都已经使用AES加密方式对重要的数据进行安全的保护，所以加密技术的发展与大家的生活息息相关。

AES加密有什么特点？AES是一个新的可以用于保护电子数据的加密算法。明确地说，AES是一个迭代的、对称密钥分组的密码，它可以使用128、192和256位密钥，并且用128位（16字节）分组加密和解密数据。与公共密钥密码使用密钥对不同，对称密钥密码使用相同的密钥加密和解密数据。通过分组密码返回的加密数据的位数与输入数据相同。迭代加密使用一个循环结构，在该循环中重复置换（permutations）和替换（substitutions）输入数据。

AES的安全性怎样呢？这是一个很难回答的问题，但是一般多数人的意见是：它是目前可获得的最安全的加密算法。AES已被列为比任何现今其他加密算法更安全的一种算法，在理论和实践基础上，AES被认为是“安全的”。

要破解AES，惟一有效的方法是强行（brute－force）生成所有可能的密钥。如果密钥长度为256位，还没有已知的攻击可以在一个可接受的时间内破解AES（即便在当今最快的系统上，它也要花费数年时间）。

X \ Y	0	1	2	3	4
0	63	7c	77	7b	f2
1	ca	82	c9	7d	fa
2	b7	fd	93	26	36
3	04	c7	23	c3	18
4	09	83	2c	1a	1b

▲AES加密图解。

所以要想从正面破解被AES加密的数据是不可能的任务，不过总有人喜欢挑战极限任务。因为世界上从来不缺少天才，只是缺少一个能够让他们去破解的对象。而目前在掌上游戏机领域——PSP成为了最大的目标，PSP被破解的命运从诞生之初就已经被注定了。因为SCEI太强调它的AES加密安全性了，宣称的3年不会被破解的豪言壮语更让世界上的破解高手跃跃欲试。

事件2 PSP破解的可能——官方开发包被泄漏

某游戏公司的服务器出现的可以随意浏览数据的漏洞，造成PSP的开发包——CodeWarrior-Development Studio for PSP意外泄漏。有了这个开发工具包软件，让本来就艰难的PSP破解工作成为了可能。有了官方开发工具，就能够开发出完全符合PSP运行环境的程序。当然SCEI还是留了一手，该官方开发工具并不具备AES加密处理数据的功能。AES加密的最后一步只能让SCEI在生产UMD光盘的时候才给它加上。

事件3 PSP破解的曙光——1.5系统升级文件包

有了官方的数据开发包，所有的破解高手们都想找一个能够在记忆棒运行的程序做测试。这个时候竟然是SCEI给大家送来了这份“厚礼”，那就是1.5系统升级文件包。在3月24日美版PSP发售的当天就推出了1.5版本的系统升级包，众多的国外高手破解了这个升级包的文件内容后。都可以利用PSP的官方开发包CodeWarrior-Development Studio for PSP或者PS2DEV开发包来制作软件。历史上作茧自缚的例子屡见不鲜，这次就是应验在SCEI自身的时候了。

事件4 PSP破解的开始——Hello World，PSP程序发布

破解高手们在研究了1.5系统升级包文件组成的情况后，推出了第一款能够在1.0系统PSP上通过记忆棒运行的程序——“Hello World，PSP！”。学过计算机编程课程的朋友应该都知道，想在电脑上编程，第一步需要掌握的就是“Hello World”这个小程序。PSP只要能够运行这个小程序，那么也就暗示距离PSP的全面破解不远了。自从出现了该程序之后，PSP上面的自制软件以几何级数的规模全面爆发了，从此潘多拉魔盒开始全面打开。



▲PSP能够运行的第一个程序。

事件5 官方游戏破解契机
——《Wipeout》发现访问UMD光盘数据的方式

《Wipeout Pure》是SCEI自己制作的一款PSP游戏，这款游戏的最大特点就是能够通过官方网站下载新赛道。这个特殊的增加赛道的方式，被敏感的破解高手们抓住。通过对赛道数据包的分析，黑客已经可以从程序的代码中了解到如何访问UMD光盘的数据。果不其然，没过多久，某破解组织就宣布已经将UMD的数据通过PSP自己的UMD光驱提取出来。当然这个时候，很多玩家还是怀疑该事件的真实性。SCEI强调的AES加密的安全性，在PSP上面的作用已经土崩瓦解。可能SCEI做梦都不会想到，能够读取到UMD加密数据的竟然就是PSP本身，现实无情地讽刺了SCEI公司。

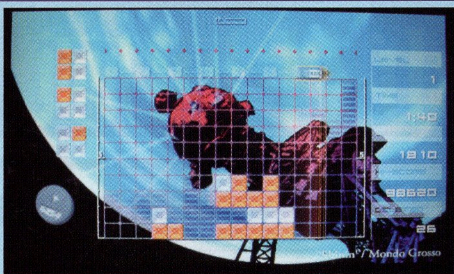

▲《Wipeout》暴露了访问UMD光盘数据的方法。

事件6 PSP官方游戏破解的曙光
——UMD DUMP工具发布

经过短暂的时间之后，某破解小组公布了UMD光盘数据的提取方法，然后同时发布了一款专用的软件——UMD DUMP，该软件可以通过PSP自身的UMD光驱读取功能将UMD光盘内的数据复制到记忆棒保存。这个工具的发布，造成了网络上充斥着大量UMD游戏数据的镜像文件。但是这个时候，这些游戏数据并不能够在记忆棒上面直接运行，多数玩家只能收藏ISO镜像文件，等着游戏进一步的破解。

事件7 PSP官方游戏破解的开始
——记忆棒运行《LUMINES》

WAB MS LAUNCHER这个记忆棒引导程序惊天动地般地出现，让众多PSP玩家希望的能够通过记忆棒运行PSP官方游戏成为了可能。第一款能够不使用UMD光盘引导而直接在记忆棒运行的游戏——《LUMINES》终于诞生了。水口哲也制作的这款游戏，以其独特的游戏方式吸引了不少PSP玩家购买。当这款游戏能够直接在记忆棒运行之后，正版游戏的价格随之降到了最低点，这款游戏就成为了不少电玩商家在销售PSP主机时赠送测试使用的游戏。作为第一款使用记忆棒运行的PSP游戏，它的实际意义非常重大。也就是从这里，PSP的官方游戏破解进入了发展时期。


▲第一款能够在记忆棒运行的官方PSP游戏——《LUMINES》。

事件8 PSP官方游戏破解发展期
——UMD光盘引导记忆棒游戏

自从第一款游戏能够在记忆棒直接运行之后，多数的玩家都希望更多的官方游戏能够在记忆棒上面运行。当然，事情不会都像想象的那样发展。在当时引导程序不完善的条件下那只能是一个奢望。不过破解高手们是不会放弃任何希望的。他们从文件的组成方式来分析，通过对游戏数据库调用的分析，发现只要正版的UMD游戏中包含有数据库链接文件，那么就能够引导放在记忆棒中的游戏运行。然后众多的破解高手们使用编辑工具将PSP游戏的启动文件boot.bin内的数据库资源的位置进行修改，保证数据库调用的存放位置与UMD光盘的存放位置一致，那么这个存放在记忆棒的游戏就能够使用UMD游戏光盘正常引导运行。在这个时期，PSP玩家们讨论最多的问题是：到底什么游戏光盘才是最好的引导盘呢？所以在当时，总结出最好的引导盘游戏就是《刀锋兄弟会》、《烈火战车》、《Wipeout Pure》这三款游戏。在使用UMD光盘引导游戏运行的时期，玩家们最希望的就是能够用一张游戏盘就能够引导全部的游戏，这个现象与当年作为PS2引导盘的游戏——《死或生2》的情况如出一辙。当然，口袋紧张的玩家依然希望什么时候能够出现免引导，而能够运行大量的游戏。



▲《泡泡龙》——可以通过UMD引导正常运行。

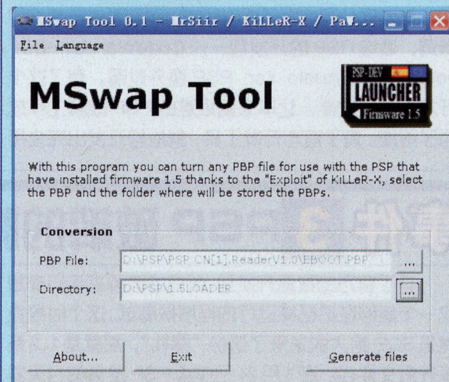
事件9 引导程序出现第二个选择——Hook_boot

随着引导程序WAB MS LAUNCHER的升级，在2.5F版本的时候就已经能够引导运行多款游戏了，这个时候，日本的编程高手发布了另一款引导程序——Hook_boot。在当时只有一款引导程序的时候，很多大制作的游戏并不能够被WAB MS LAUNCHER程序引导运行，而Hook_boot的诞生就是为了解决这个问题而来，Hook_boot能够成功引导《山脊赛车》和《刀锋兄弟会》，说明该开发者的实力不在WAB小组之下。这个时期，通过Hook_boot和WAB MS LAUNCHER引导程序的共同使用，可以引导32款游戏。Hook_boot软件的发布，给PSP破解领域注入了新鲜的血液。

事件10 PSP破解重大突破
——1.5系统PSP能够运行自制程序

在2005年6月的时候，西班牙的破解小组给我们带来了1.5版本系统PSP运行自制程序的希望，他们发布了一款名为MSwapTool的软件，可以让1.5系统PSP正常运行模拟器、自制软件。不过这个软件在第一个版本发布的时候，需要使用2根记忆棒才能够运行自制程序，而且运行的方式比较恐怖，在运行的时候需要将两个记忆棒进行快速的切换动作才能够正常运行，俗称“飞棒”。所以在当时，玩家们讨论最多的话题就是，“你测试‘飞棒’成功了吗？”在90年代的时候，我们飞PS游戏机的光盘来运行D版游戏，到了21世纪我们竟然“飞棒”来玩PSP，真不知道是科技的进步还是倒退。不过“飞棒”的操作没有维持多久的时间，西班牙的破解小组就给所有的PSP玩家带来了不需要飞棒操作的引导程序转换软件——KxploitTool。这个程序的最大改进就能够使用一个记忆棒在1.5系统运行PSP引导自制程序，而原理就是在原来引导程序的目录中增加一个带%符号的目录来欺骗1.5系统的识别。虽然实现的原理很简单，但是在当时谁能够想象得到，仅仅是增加一个%符号就能够避免了使用“飞棒”运行自制程序。1.5转换软件的出现，让所有1.5的PSP玩家都看到了破解的光明。

当然在这个时期，还有一个重要的事件就是PSP的CPU频率已经能够通过自制软件调整到最大运行速度333Mhz，能够调整CPU的运行频率给模拟器的全速模拟奠定了基础。

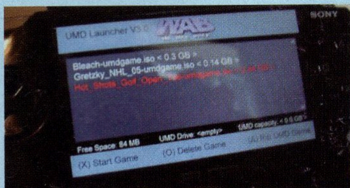


▲能够在1.5运行自制软件的转化程序——MSwap tool。

事件 11 未能完成的神话

——Wab UMD Launcher v3.0引导程序

说起这个V3.0的事件，不少玩家肯定还是记忆犹新。在7月初的时候，MS LAUNCHE的开发者宣布了即将发布更强大功能的引导程序"Wab UMD Launcher v3.0"。这个程序的强大功能在于不需要把PSP游戏ISO镜像解压开，而直接通过Wab UMD Launcher v3.0读取并正常运行，而且也不需要再修改boot.bin文件的信息就能够让游戏直接在记忆棒中运行。当这个V3.0引导程序的超强功能被公布之后，一时间之内，WAB小组便被大家奉为神话人物一般，为WAB小组捐款、捐物的玩家大有人在。不过，事件的最后结果让人大跌眼镜。这个V3.0事件是一个不折不扣的PS软件修改的闹剧，直到目前为止V3.0引导程序始终没有发布过。不过在当时的时候Wab UMD Launcher v3.0的引导程序信息的公布，很大程度上刺激了强大的ISO引导程序——Fastloader的诞生。所以从实际意义上来说，Wab UMD Launcher v3.0的作用还是功不可没，虽然它只是一个天大的玩笑事件。


▲到目前都没有发布的引导程序——Wab UMD Launcher v3.0。

事件 12 美梦成真

——ISO引导程序Fastloader出现

时间推进到2005年7月底至8月初的时候，国外的破解高手发布了一款新的引导程序——Fastloader。这款引导程序的发布，意味着原来梦想的Wab UMD Launcher v3.0引导程序的功能成为了现实。Fastloader的最大作用就是可以使用没有经过任何修改的ISO游戏镜像数据，通过任意一张UMD光盘的引导就能够正常运行，Fastloader引导程序在当时无疑成为了神话的象征。笔者还非常清楚地记得在当时，PSP官方游戏《太鼓之达人》的游戏ISO镜像文件刚被公布的时候，就能够使用Fastloader引导程序正常运行了。Fastloader的发布在当时非常的低调，以至于开始的时候多数人都在怀疑其运行的真实性，但是事实是最好的证明。自此PSP官方游戏的破解进入了成熟时期，Fastloader无疑是PSP游戏的破解历程中一个极具意义的里程碑。

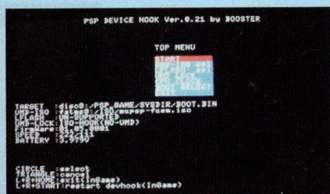


▲真正意义的ISO引导程序Fastloader发布。

事件 13 第二款ISO引导程序

——DevHook发布

进入2005年9月份的时候，由Hook_boot引导程序的原作者开发出了DevHook引导程序。该软件最大的特点就是不使用UMD引导盘就能够引导ISO游戏镜像运行。省略了UMD光盘的引导，该软件让囊中羞涩的玩家运行ISO游戏的愿望得以实现。而且这个时候的DevHook引导程序已经能够支持CPU频率的调节功能，对于不少PSP官方游戏，提高CPU频率能够带来明显的速度、画面改善效果。两款能够引导ISO镜像文件的引导程序所支持的游戏略有不同，所以在当时，Fastloader和DevHook引导程序的相互配合能够引导绝大多数官方游戏ISO。



▲不需要UMD光盘引导的ISO引导程序——

事件 14 Fastloader引导程序的进化

——UMD Emulator 0.8C出现

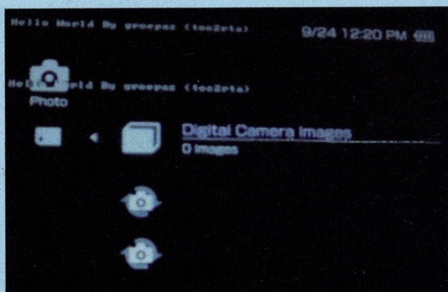
在2005年9月中旬的时候，Fastloader引导程序的作者再接再厉开发了功能更强大的引导程序UMD Emulator 0.8C（以下简称UE8C）。UE8C的出现，让ISO游戏的引导运行进入了系统化、模块化的方式。因为UE8C最显著的特点是能够将ISO虚拟成为一个UMD光盘游戏出现在PSP的系统菜单中。从严格意义来说，这样才是最完美的引导方案。当然，该软件也加入了CPU频率的调节功能，在运行大型3D游戏的时候，再也不会发生吃力的现象。UE8C还有一个很不错的功能，能够模拟播放UMD影碟、音乐等ISO镜像文件。可以说UE8C让PSP引导程序的功能进一步得到了升华，让引导程序的功能更加强大。不过虽然UE8C是如此强大，但是开发者始终坚持必须使用一张UMD光盘引导才能够正常使用。当然聪明的玩家经过多次测试总结经验后，得出了免UMD光盘引导游戏的方法。先使用UE8C进行ISO镜像数据的模拟，然后再使用DevHook引导程序引导，就能够成功地免UMD光盘引导游戏了。

事件 15 2.0系统PSP破解里程碑

——第一个程序

Hello 2.0 World发布

2005年9月25日，利用2.0系统中图片浏览程序的漏洞。国外Hitmen小组的成员groepaz发布了可以在2.0版PSP上运行的第一个Hello World程序。这是2.0版自制程序的里程碑，虽然软件极其简单和原始，但却指明了2.0版自制软件的方向，2.0系统的破解也将进入倒计时的阶段。

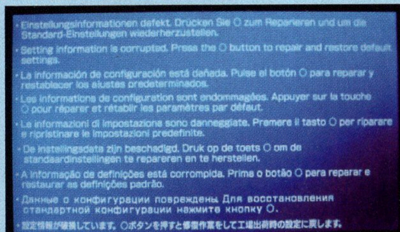


▲第一个2.0系统的自制程序——Hello 2.0 World发布。

事件 16 2.0系统PSP的光明

——1.5降级程序发布

2005年9月27日是所有PSP玩家都应该记住的日子。这一天MPH小组发布了2.0系统PSP降级到1.5系统的降级程序。2.0系统降级到1.5的程序的破解思路可以说走了一条"曲线救国"的道路。从本质上来说，2.0系统并没有被破解，只是降级到了1.5系统而已。也就是降级程序的出现，2.0系统的破解才能够进入了光明的时期。到目前为止，在电玩商店还经常能够见到使用该程序对PSP进行降级的过程，所以该降级程序的意义重大。


▲MPH 1.5降级程序发布。

事件 17 能够在2.0系统运行的引导程序

——EBOOT loader发布

在2005年10月的时候，第一款能够在2.0系统运行的引导程序EBOOT loader发布了。一位名叫Fanjita的国外朋友，将Saotome开发的EBOOT loader 0.1引导程序二次开发之后，发布了一款能够在2.0系统引导的引导程序。这款程序也与降级程序的开发思路一致，都是利用TIFF图片文件格式的漏洞来突破2.0系统对自制EBOOT文件的限制。所以这款引导程序也只能够在2.0的系统上运行，2.01及其他版本的PSP都不能运行这个引导程序。目前该引导程序已经发展到最新的0.9版本，很多自制软件和模拟器都能够在2.0系统正常运行。这款从正面破解2.0系统的引导程序，值得大家的关


▲真正能够在2.0系统运行的引导程序——EBOOT loader。

事件 18 PSP破解的黑暗日

——UMD Emulator作者停止开发新版本

在2005年11月初的时候，在PSP破解界届最伟大的软件UMD Emulator的开发者，在近期宣布不会再开发新版本软件了，据作者的声明，造成这样的原因是他对PSP的破解失去了兴趣。这样的情况是多数PSP玩家所不愿意看到，该作者对PSP破解所做出的贡献是巨大的，多数玩家的最大的愿望就是希望开发者有一天能够继续开发新版本软件。

```
Hi everyone ...

long time no talk, and this will even be the last from my side,
just came here to inform you peeps ... i completely dropped dev'ing
on PSP for personal reasons, infact my PSP is already packed and
stored deep in one of my boxes of "unuseful hardware" somewhere ...
after about 2 decades of coding on everything which has a CPU
inside i completely stopped it for now, because i cant find any
thrill in it anymore ... i wish all people good luck which keep the
dev'ing up and running, especially the lowlevel "seekers", may the
right bits be with you ...

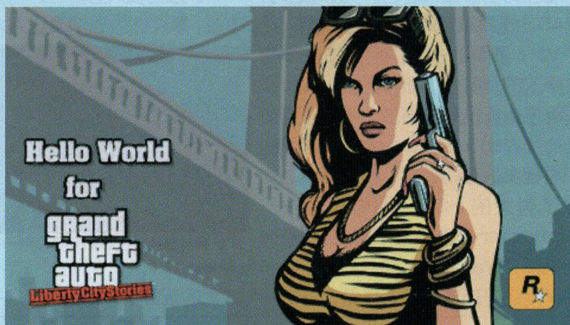
- R.I.P. Loader - R.I.P. Humma Kavula -
```

▲开发作者的声明。

事件 19 PSP游戏出现漏洞

——利用《GTA》运行Hello World程序发布

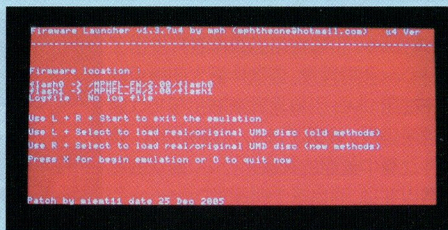
2005年12月初，又是一个值得记忆的时间。国外的破解高手发布了一款利用PSP游戏《GTA 自由城故事》的漏洞，在2.0系统的PSP上面成功的运行了Hello World程序。该程序是利用游戏的漏洞运行，所以在2.0以上的系统上都能够正常运行这个程序。而且让大家更为惊喜的是，它可以工作在实模式状态下。虽然该漏洞能够运行的程序大小仅为64K，但是它的出现给2.0以上系统PSP主机的破解带来了光明的前景。



▲《GTA》游戏存在的漏洞可以运行Hello World程序。

事件 20 PSP破解的最佳方案 ——系统模拟引导程序发布

在2005年12月初的时候，MPH小组发布了2.0系统模拟引导程序。该程序可以在1.5系统的PSP运行，运行之后可以在不升级系统的情况下具备2.0系统的功能。虽然该软件第一个版本非常不完美，不过从目前最新的v1.3.7u5版本来看，实际的模拟运行情况已经很完美了。可以播放AVC编码的MP4视频文件以及ATRAC3的音频文件。那些必须升级到2.0系统才能玩的游戏，通过改模拟程序也能够运行了。从破解的思路来看，系统模拟方案的采用是最明智的选择。因为SCEI在不停地发布新系统，所以新系统的安全防范会更加的严密，想直接破解系统是非常困难的。而且直接破解之后，SCEI如果发布新的系统，原来的破解工作就会从头来了。所以目前最佳的一劳永逸的方式就是系统模拟程序的方法，只要SCEI发布新的系统，我们就能够模拟新的系统。不过采用该方法也有一个硬件限制，也就是必须在1.5系统的PSP才能够运行。如果市场上1.5系统的PSP主机没有了，那么程序就没有实际意义了。不过从能够利用《GTA》游戏漏洞运行Hello World程序的情况来看，这个担心可能有些多余。



▲系统模拟引导程序。

破解事件关键词搜索

1.后悔

在PSP破解的初期，破解程序只能运行在1.0系统而不能运行在1.5系统，后悔这个词是众多玩家常提到的一个词，具体的后悔表现在对PSP进行了升级1.5的操作。以至于在当时多数的玩家只要看到有1.0系统运行的模拟器发布，都会异常痛苦。所以后悔这个词，在当时的出现率是最高了。

2.等待

拥有1.5系统PSP的玩家，一直在等待破解的来临。直到西班牙小组发布的引导转换程序，才给所有拥有1.5系统PSP的玩家一个高兴得理由，PSP破解的全面成熟期从这里开始进入了。

3.买卖事件

许多玩家在升级到1.5系统的时候，异常后悔。所以为了弥补该错误的操作，有部分玩家将1.5系统的PSP卖了，然后再购入1.0系统的PSP。不过出现买卖事件的做法，一般都是经济条件很好的玩家才能够进行的补救措施，囊中羞涩的玩家只有继续等待。

4.32M记忆棒购买事件

多数的玩家在购买了PSP豪华版之后，都会额外购买一个大容量的记忆棒。所以豪华版赠送的32M记忆棒一般都是低价处理掉了。但是在1.5转换程序发布的时候，众多的玩家又开始购买这种小容量的记忆棒。这样做的目的只有一个：因为当时需要“飞棒”才能在1.5系统运行模拟器。

5.记忆棒损坏事件

不少购买了组装记忆棒的玩家，在使用记忆棒进行“飞棒”操作的过程中发生记忆棒损坏的事情。一部分玩家则宣布只要还采用飞棒的操作方式，就不运行模拟器。后来新版本的1.5转换软件终于可以避免了飞棒事件的发生，因此飞棒造成记忆棒损坏的现象也消失了。

6.“洛阳纸贵”事件

因为破解发展的关系，市场上出现了两次洛阳纸贵的事件。第一次是1.5系统PSP还没有破解的时候，当时的1.0版本的PSP价格普遍比1.5系统的主机要高许多。第二次就是2.0系统PSP主机发布的时候，这次的提价事件就变本加厉了。1.5豪华版PSP的价格从最低的1860直接升到2200元，当时还有商家预计会涨价到3000元的幅度。当然，事情的发展绝对不会如商人的愿。9月27日，2.0系统的降级程序就发布了，降级程序的发布让PSP的价格回归了正常的水平。期望1.5版本的PSP涨价到3000元，那只是商家的一个伟大的梦想罢了。

7.“砖头”事件

在进行2.0系统降级到1.5系统的操作中，虽然很多玩家都已经成功降级了。但是还有个别玩家，因为操作的失误将PSP主机变成“砖头”。在日本的玩家还能够进行付费维修，在国内的玩家就没有办法了，除了再购买一台PSP以外，别无他法。

8.组装记忆棒

记忆棒在PSP破解的发展道路上功不可没。在价格的诱惑下，不少的玩家都购买了组装生产的记忆棒。虽然大家都知道组装记忆棒的品质不稳定，多数情况下只能够看运气，但是组装记忆棒的价格优势实在是太大了，以目前2G容量的记忆棒700元左右的售价来看，比原装的记忆棒价格低了大约500元左右。不少原来坚持购买原装记忆棒的玩家，在组装价格的诱惑下，也都购买了组装记忆棒。从侧面来说，组装记忆棒的出现也加速了国内PSP的全面普及。

不知不觉中，PSP在2005年里已经陪伴大家走过了1年的时间，2006年的钟声已经敲响，PSP的强大功能也将会在2006年得到更好的发挥。PSP与NDS的战火将继续延续，而黑客与索尼的战争也一定不会停止，这场战争最大的受益者，无疑是我们广大的玩家，相信大家都希望PSP能实现更多更好的功能，让自己获得更多乐趣，而这个，不仅仅会通过官方实现，也会通过黑客实现。让我们共同祝愿PSP能够在新的一年里，一路走好。

文 江西恐龙



PSP菜鸟学堂

时间过得真快，屈指一算PSP已经诞生1年多了。前不久SONY宣布PSP全球出货量达到1000万台，销量的迅速增大化再加上强劲的软件阵容，让越来越多的人喜欢上这小巧的"电子玩具"。对于一些喜欢DIY的玩家来说，自PSP从2005年5月12日开始有了第一个GB模拟器以来，PSP的破解速度呈加速度发展。一个又一个的模拟器，一个又一个的PSP破解游戏，简直多得让人眼花缭乱，如果不是每天都关注PSP的破解消息，很有可能便会一问三不知了——不知道出了几个模拟器，不知道出了几个破解PSP游戏，不知道该怎么玩模拟器和PSP游戏……

很多未接触过PSP的菜鸟玩家还是对PSP有些陌生，尽管《掌机王SP》每一辑都有很多教学文章，但偏偏懒惰的菜鸟们在购入PSP之前不愿意花时间去仔细看，怎么办呢？鉴于此，笔者特收集部分资料，给大伙上三堂课。在课堂中我将尽可能用简单通俗的语言来介绍玩转PSP的一些基础知识。希望通过这简单的三堂课可以给初次接触PSP的朋友有所帮助，好了，大家把注意力集中点了，上课的时候只允许玩PSP，如有发现NDS等其他的掌机一律没收。（笑）请将课本翻到第一页，开始上课了……

入门介绍篇

问：老师，请问PSP是什么？

答：刚想提PSP的来源，就有学生提前发问了。看来真是个勤奋好学的好学生。PSP全称为PlayStation Portable，诞生于2004年12月12日，是在PS家族中被SONY爱称为"小女儿"的最新掌上游戏机。PSP不仅可以玩游戏，还可以看电影、听MP3、看漫画、看小说、玩各类模拟器……

问：最近几年的掌机发展史是如何的呢？

答：大家都知道SONY的PS以及PS2在全世界都非常流行，甚至"PS"这个标志成为了潮流的象征。现在SONY又想利用PSP来打入任天堂独霸天下的掌机领域。从1989年4月21日这一天开始，任天堂便依靠GB主机红透了大片天，从最早的GAMEBOY，一直到后来的GBP、GBL、GBC、GBA、GBA SP……在这十多年的战斗中，任天堂的手掌机简直所向披靡。在1998至1999年，任天堂曾经面临过两个劲敌，一个是SNK公司推出的NGP手掌机，另一个是万代公司推出的WS手掌机，尽管这两款主机都分别推出过两种彩色加强型，但最后仍由于软件的匮乏而败给任天堂的掌机。2004年，任天堂推出最新双屏手掌机NDS。SONY看准时机，以猛烈攻势推出可媲美PS2机能的PSP掌机。现在的掌机市场，已经被NDS以及PSP掀起了一股猛烈战火……



问：请问PSP的机能究竟达到了什么水准呢？

答：为了保证PSP能运算出华丽的3D游戏画面，SONY为PSP配备了两颗R4000 CPU内核。R4000是MIPS技术公司开发的RISC（精简指令集）处理器，而两颗R4000之一的PSP CPU Core处理器频率为333MHz，在CPU强劲运算下PSP可以生成绝妙的3D画面。另外一颗R4000名为Media Engine媒体引擎，它主要负责声音和I/O的信号管理等。不仅如此，SONY还为PSP配备了GPU……

问：打住，打住……

答：……

问：请你用直观的说法来形容一下PSP的游戏画面好吗？

答：大量PSP游戏画面都表现出惊艳的一面，《天地之门》、《海豹突击队》、《山脊赛车》都让玩家认为这样的游戏画面已经可以和PS2上的类似游戏相媲美。就拿PSP版的《天诛 忍大全》来说，游戏和PS版《天诛 忍凯旋》相比的话，简直可以用"PS2般的画面"来形容。人物的五官清晰可辩，场景中无一处马赛克画面。惟一不足之处在于同屏显示人数以及地图远景深度不如PS2版。又如《怪物猎人 携



带版》，说它是PS2版完美移植一点也不为过，不管是画面、声音、读盘时间都表现出令人满意的成绩。相信PSP进入成熟期之后，其游戏画面的表现力会更加强大。

问：能介绍一下PSP发售时的具体细节吗？例如售价、游戏数量等等。

答：PSP在日本的首发时间为2004年12月12日，发售时分豪华版、普通版两种版本。普通版售价为19800日元，包含了主机、电源、说明书。豪华版则带了主机、电源、说明书、线控耳机、32MB记忆棒、布套、挂绳，售价为24800日元。豪华版与普通版的包装上会分别印刷出不同的配件，很容易辨认。两种版本的售价折算成人民币大约分别是1500元、1800元。

PSP主机使用特制60mm的Universal Media Disc光盘作为媒介，光盘的体积很小，但容量却高达1.8G。这个容量甚至要比NGC主机的60mmDVD特制光盘还要大。从2004年12月发售至今，SONY已经推出200款左右UMD游戏、100款左右UMD电影。每一款游戏以及电影都视乎开发商的销售计划而设置了不同定价。在国内，PSP游戏的价格一般都在300～350元左右，便宜一点的老游戏例如《山脊赛车》等可以280元入手，而贵一点的游戏例如《GTA自由城故事》则需要360元才能入手。不久前，一些厂商开始发售廉价版的PSP游戏，售价只要2800日元，折合人民币只要200左右。UMD电影一般售价在200元～300元左右。目前已经有多款中文字幕的UMD游戏、UMD电影上市。



问：不同国家范围内发售的PSP能通用所有软件吗？

答：以前我们玩PS2游戏是要分地域的，比如日版PS2只能玩日版PS2游戏，美版只能玩美版PS2游戏（改直读之后可以玩盗版及任意区域游戏）。现在PSP打破了这个习惯，不管玩家在全球任何一个国家购买的任意一个版本的PSP，都可以玩到所有版本的PSP游戏。很遗憾的是UMD电影和游戏不同，UMD电影依然和DVD电影一样是分6个区域销售的，比如某位玩友购买了一台日版PSP，他将不能在这台PSP上运行日版UMD电影之外的所有UMD电影。除非那张UMD电影发行商已经解除了区域锁码。

问：目前SONY并未在中国大陆推出PSP，我为了能够看到带中文字幕的电影而应该购买港版PSP，对吗？

答：购买港版PSP确实是最佳选择，目前市面上出售的PSP以日版、港版居多。购买香港版PSP有两个好处：1.说明书为全中文。2.可以运行港版中文字幕UMD电影。不过现实情况是暂时市面上带了中文字幕的UMD电影实在是不多，比较知名的有《卧虎藏龙》、《头文字D》、《生化危机》等等，而且每一张的价格都要250～300元左右。相信大家也不会为了中文字幕而限死了要选择港版PSP，能买则买，实在买不到就算了。大家在选择PSP版本方面，请不要多虑。该留意的倒是系统版本以及屏幕坏点问题，这些内容将在后文中提及。

问：我经常听到朋友说PSP有版本之分，什么1.0版、1.5版，那些是啥意思？

答：在PSP主菜单里选择最左边的"Setting-System Setting-System Information"，点确定后可以看到几行数据，其中"System software Version 1.00"这一行字显示的就是PSP版本号。在2004年12月～2005年3月之间推出的PSP大多数为1.0版，而3月之后推出的就全是1.5版了。在PSP诞生后的一年里，SONY一共分期推出过1.5、1.51、1.52、2.0、2.01、2.5、2.51、2.6八个升级包。任何一台PSP都可以依靠升级包将系统升级到比自身版本更高的版本。

表面上看，这些升级包的目的是为了进一步完善玩家手中PSP的功能——例如，1.5的PSP可以在退出MP4播放器后，记住上一次观看MP4电影的位置，而1.0就做不到了。又如，2.0的PSP具备了更完善的网页浏览器，而且还支持玩家自己DIY桌面。而在这些花哨功能的背后，实际隐藏着SONY一次又一次更新的防盗版技术。目前只有1.0版和1.5版的PSP才可玩到PSP破解游戏，而1.51、1.52、2.0、2.01、2.5、2.51、2.6都无法做到。此外，大家要记得PSP的升级过程是不可逆转的，只能往上升，不能往下降。（在黑客的破解下2.0版PSP可以降级到1.5版，这是后话）因此大家在购买PSP主机时要格外留意版本问题。说了这么多有关版本的信息，一句话归纳就是：请大家首选1.5～2.0版的PSP。



问：PSP该如何正确关机呢？

答：PSP的开关机键在右侧，（学生：这我知道！）当PSP处于开机状态时，把开关往上轻推一下，PSP并没有真正关机，而是处于待机状态，待机时PSP还是处于消耗电力的状态，好处是当你再次开机时能够让你快速回到刚才的状态，这一点在玩游戏时很方便，相当于一个中断功能。如果想让PSP完全关机，你就需要将右侧的开关往上推住不动，大概10秒钟左右，PSP的屏幕自动熄灭，这才是真正的关机了。

问：插拔PSP的记忆棒为什么那么困难，我每次都要用镊子才能夹出来。

答：这位同学，你实在太强了，你有没有试过，把记忆棒先往下按一下，那样它就会自动跳出来的。

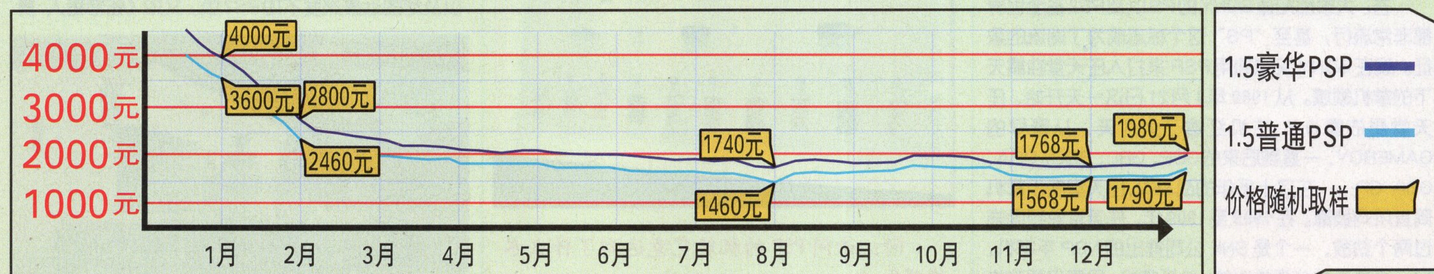
问：现在购买PSP该注意哪些事情呢？

答：休息休息，下一堂课我们将讲一讲购买PSP需要注意的事项。

购买行情篇

PSP在发售初期由于缺货，因此在国内被一些不法商人恶意抬高价格。从2004年末的豪华版PSP卖4880元，一直到2005年8月的豪华版PSP卖1780元，再涨回1900元，接着又在9月疯狂涨到2050元，接着又跌回1800元，2006年元旦之后又狂涨到2000元……PSP历经过太多次风雨波折了。大家从这张2005年的PSP行情趋势图上可以看到价格的走向。（笔者每过7天或者14天就会去游戏市场调查一下PSP的销售情况，最终将全年的售价点连接起来，得出了这么一个曲线图。）

现在PSP发售已经过了一年多，纵观PSP在去年一整年内的销售情况，可以说大部分时间里价格都很稳定。如今香港版、美版PSP都已经相继发售，随着大家选择范围的扩大，挑机也就存在一些注意事项了。接下来的课程里，我将为大家讲述一下PSP最近的售价行情，以及购买PSP需要注意的事项。



问：PSP在国内卖多少钱呢？

答：以2006年1月1日广州的PSP行情举个例子给各位同学：

1.5版普通PSP：1598元

1.5版豪华PSP：1798元

1.5版白色普通PSP：1678元

1.5版白色豪华PSP：1878元

2.01版白色普通PSP：1578元

2.01版白色豪华PSP：1778元

这个价格可以说代表着2005年的一个均势价格，也算是官方售价的一个合理折算价格。遗憾的是，从2006年1月4日开始，PSP的价格一路上涨。普通版PSP只花了2天的时间便涨到了1790元。如果你问今天PSP的售价，那么请在上面每一个数字后加上"+200"。涨价的原因很简单，其一是因为马上要过年了，其二是因为2.0版的PSP已经停产。这两个原因成了一线销售商哄抬价格的导火索。以往年的经验来看，起码要等到元宵节之后才有可能降下来。

问：PSP在国内销售时分那么多种版本，我该选哪一种好？

答：选择哪一种，取决于你——

1.是否想玩破解游戏。目前1.5版PSP才可以完美地玩到各款破解游戏。

2.喜欢黑色还是白色。黑色机和白色机的区别不仅在于颜色，例如按键区别也很大，黑色机为透明水晶键，白色机为白色键。两者手感则几乎一样，无明显区别。

3.喜欢普通版还是豪华版。豪华版多出的配件自己是否喜欢？如果喜欢而且不觉得贵的话那就选豪华版吧。

将这些问题一一列出答案，你就明白哪一种最适合你了。

问：普通版PSP售价约1600元，豪华版售价约1800元，其差价将近200～250元左右，那么我该选择哪个版本呢？

答：这个问题要从豪华版多出来的东西分析。豪华版PSP比普通版PSP多了"线控耳机、32MB记忆棒、布套、挂绳"四件配件，很不幸的是目前这四件配件都有了组装货上市。按键手感很一般的组装耳机售价为30～50元，而32MB记忆棒虽然没有组装货，但是这样的容量确实对玩家没有任何用处。要知道目前组装2G记忆棒都只卖700元了。布套和挂绳就不用说了，套装仅售10元（很多游戏店都随普通版PSP赠送组装布套和组装挂绳）。分析这个问题，倒不是说该买组装还是原装，因为原装货毕竟做工精致，如果这四个配件中有一半以上物品对玩家来说是必需品，而且你对那200多元不是很在乎的话，干脆买台豪华版PSP省事。经济能力不是很强的同学，就买普通版PSP。针对大部分人"对线控耳机感兴趣，但又不想为原装包、记忆棒掏钱"的心态，这里还有一种折中的做法，就是机器只购买普通版，然后线控耳机单独购买。各位买机的游戏店一般都有耳机单独出售，运气好的话，可以50～100元左右淘到全新的原装货。



这里想特别声明的一点是：SONY实际上早已停止了普通版PSP的供货。现在市面上所谓的普通版PSP仅仅是豪华版PSP扣除豪华配件之后单独出售而已。大家留心看的话会发现很多购买普通版PSP的玩家都是拿着豪华版包装离开的。如果顾客拿的是普通版包装，则很有可能是假包装。也就是说如果你购买普通版PSP，其实等于变相将全套配件以200元左右的价格退让给商家。（然后商家碰到想买配件的玩家，再以分散出售的方式将配件300元或者更高的价格出售给这类人）。

究竟买哪个版本，选择权在大家手上。

问：如何鉴别PSP是否为全新机呢？

答：这个问题，其实也不算什么难事。如果大家有机会多接触PSP，是很容易辨认出全新PSP和二手PSP之间的区别的。最明显的一个地方，就是全新PSP外表非常干净光滑，而用过之后的PSP不管怎样擦拭，都无法达到全新的效果。由于PSP采用玻璃陶瓷工艺，所以玩家在玩过之后很容易将汗液黏附在外壳上，就算用高档的擦镜布去擦拭，其外壳仍旧会遗留下一些油腻的擦痕。而使用时间达到一定程度的PSP还有个很明显的"二手像"，那就是十字键的"→键"的右边（就是紧挨着"→键"的那个位置），在反光状态下查看，可以看到明显比别的区域模糊。这是因为人的手在玩游戏的时候，最容易摩擦的地方就是"→键"右侧。时间一久，光滑的表面便会变得模糊。针对各种各样使用过后遗留下来的痕迹，大家在买机的时候多多观察便可轻松检验是否为二手机。



▲"→键"的右边如果有磨损痕迹，一定不是新机器。

话说回来，现在PSP在市场上仅仅销售了一年左右，目前并没有出现组装外壳，所以翻新机是肯定不存在的。以二手机充当新机卖的黑店应该不多吧？也有一种情况，当玩家去买机时，发现店员拿出来的PSP包装都已经被拆过了，机器也布满了指纹。产生这个情况的原因正是因为批发商那头要验货的缘故，再加上其他顾客在购买PSP时也会经常挑机，机器上多了几个指纹是很正常的。因此二手不二手的问题大家不必太多虑。如果碰到这种情况觉得不爽，叫店员多拿几台没被人碰过的机器即可。

问：我是个内地玩家，我听深圳等地的朋友说他们购买PSP很方便，很容易挑到完美的机器。为什么我在本地购买PSP很难选到完美的机器呢，老板拿出很多台PSP，不是这台有亮点就是那台有暗点。



答：手掌游戏机和家用游戏机不同的一点正是它配备有液晶显示屏。这也让"挑机"这两个字成为了手掌机的御用名词。我以自己了解到的一些情况来大致地介绍一下PSP的整个进货流程：

一级批发商——日本某游戏店某BOSS（将机器和包装分装发往香港，机器一般不验货）

↓

二级经销商——香港某游戏店某BOSS（将机器和包装分装发往广州，发货前一般都会开机检验）

↓

三级经销商——广州某游戏店某BOSS（这个阶层的批发商，已经开始存在"坏点机单独往内地批发"的行为了）

↓

四级经销商——南昌某游戏店某BOSS（选择货物的主动权很小，有些黑心BOSS会故意进整批坏点机器，并称"PSP都是这样的，我不骗你"）

↓

五级经销商——更小级别城市某游戏店某BOSS（选择货物的主动权很小，销售价格往往是全国最贵的）

由于PS2、Xbox等游戏机不存在挑机的概念，因此不管是一级经销商还是五级经销商，手头出售的机器都是一样的。但是手掌机则有所区别了。大家不难看出最倒霉的莫过于在小城市里购机。因为这样情况下的PSP往往都是经过了几重批发商、经销商才最终到达BOSS手里的。

有些BOSS进了货以后会发现PSP有完美机器也有亮点机器，如果是一、二级经销商则根本不用担心坏点机卖不出去，他可以让顾客随心所欲地挑，因为他还可以将剩货发往下级经销商。而如果是下级经销商进到了质量不一的货物，他们为了让货物顺利销售出手自然不肯让玩家挑选机器了，因为有瑕疵的机器他很难再发往下一家经销商，退回给上一级经销商显然也不大可能。所以这一类BOSS在卖机时提出的"看中哪台算哪台"的霸王条款往往让玩家无可奈何。其实这样的BOSS还算是好心的，碰上台好机器没话说。怕就怕BOSS黑心，整批货都故意进亮点机哦。传闻中PSP机器的进价是分两种的，一种是正常价格，拿机器时都是随便拿货的，运气好的话可能整批都是完美机器，运气不好的话可能只夹杂着几台坏点机器。而另外一种进价则是专门进带了坏点的机器，这样的批发价格自然会便宜很多。（碰到这样的BOSS，那真是$%￥#@……）

网络商人对PSP的报价也时常分两种版本，一种是完美价，另一种是坏点价，这也正是这个道理。既然PSP的销售已经存在三五等级的区分，大家也就认了吧，别想太多了。广州、深圳等沿海城市的玩

家比较幸运，买机的时候可以随便挑选。二线城市的玩家就不是那么幸运了，而到了三级、四级城市，大家还是忍一忍了……

话说回来，根据笔者近一年来观察到的情况来看，SONY一直在致力于改善PSP的屏幕质量。随着时间的推移，现在亮点机的数量也已经越来越少。希望PSP质量越来越好的同时，大家以后也不用再顾虑挑机的问题。

问：什么是坏点？亮点暗点又是什么？如何鉴定一台机器上是否有坏点呢？

答：PSP的屏幕是一块发色数为1667万色、分辨率为480×272的液晶板构成，也就是说上面有130560颗液晶点。这块液晶板是由夏普公司代理制作的。似乎出于一些商业原因，并不是每一块液晶板的质量都很完美。玩家在买到PSP之后，或多或少会发现自己屏幕上存在一些瑕疵，比如有些机器屏幕里有灰尘，有些机器屏幕上有坏点。PSP由于液晶间隙很小，因此就算有灰尘或者坏点，都有可能一眼看不出来，大家在买机的时候一定要克制住自己冲动的心情，静心检查PSP的屏幕情况。一般我们所谓的坏点就是液晶屏幕上的某颗液晶点处无法正常显示颜色，当旁边都是红色、蓝色的时候，坏点的位置却显示出不该有的颜色。亮点就是指某一颗液晶点永远都显示着高亮色，而暗点顾名思义就是指某一颗液晶点永远都显示着暗色啦。实际上不管是坏点、亮点或是暗点都应该统称为“坏点”，只不过大家似乎已经习惯了这个不成文的说法：亮点、暗点没有坏点严重，在玩游戏时可以忍受，原则上不算“坏”。因此在这样的习惯之下颜色不正常的点被分离了出来，被单独称作“坏点”。这也正是一些商人在出售自己PSP时的最佳说辞：“本店销售的PSP保证无坏点”。试问这位BOSS，你为何不加一条注明：“不过本店销售的PSP是有亮点的”呢？提醒大家：在购买PSP时，一定要冷静，在查明了机器无坏点的情况下，一定别忘记了检查亮点和暗点哦。

一般在买机时，眼睛看尖点，是完全可以看出一台PSP有无坏、亮、暗点的。坏点和暗点在正常单色菜单画面下就可以清晰看到，而亮点在PSP版权画面下也可以看到，方法是开机后选择菜单最左边的“SYSTEM SETTINGS”，再选择“ABOUT PSP”，在版权画面中将会有半秒钟全黑状态，在此状态下的亮点就犹如黑夜里的一盏灯那样明显。

灰尘问题在部分PSP机器中也存在着，检查的方法是在关机状态下在亮光下（比如台灯、手电筒）仔细观察屏幕，如果有灰尘将会非常明显的。有些玩家称自己购买的机器有亮点，实际上那些也有可能是灰尘——有些小颗粒的灰尘在特定的角度下，会折射屏幕的内光，让人误以为是亮点。仔细地观察不明亮点的形状、大小以及亮度，如果形状规规矩矩并且一直保持自发光状态，那有可能是亮点。如果形状模糊并且不确定是否为自发光，而且必须在一些特定的画面下才显示出亮度，那么有可能是灰尘。还有一个比较直接的鉴定方法，那就是用放大镜观察，正方形的自然是亮点，不规则形状的自然是灰尘。

灰尘暂时没有完美的清除方法，有人提议过在刚洗完澡的浴室里等蒸气消散后拆开PSP进行除尘工作，这样的浴室可以临时替代无尘车间，不过动手能力不强的同学还是不要轻易尝试。以防越弄越糟。而坏点、亮点、暗点，目前也没有一个百分百保险的消除方法。网络上流传过一个闪光修复法，大致意思是说利用PSP播放不断变换RGB三原色的动画短片，（这种RGB变换动画很容易刺激人的视觉神经，请小心实验）在连续播放了数小时之后，有60%的机会让坏点变正常。这个方法大家可以试一试，但不一定有效。

问：PSP的屏幕为1667万色，效果究竟如何呢？

答：这块夏普公司生产的1667万色TFT液晶显示屏有优点也有缺点。优点当然是发色艳丽了。这是笔者将PSP、MPX220、NDS、GBM、SP放在一起的比较图。图中的SP其实开了背灯，只不过对比起来显得很暗而已。大家不难看出，显示效果最出众的当属PSP。



显示效果虽然出众，但是PSP的屏幕由于响应时间比较大。所以在玩游戏以及看电影时有轻微的残影现象。虽然问题不算很大，但终归算是一种遗憾。

问：据说部分PSP存在“□”键、“↓”键的问题？

答：2004年12月12日首发的一批黑色PSP存在“□”键不容易按到或者按下去之后不回弹的问题。之后SONY改良了制造工艺，在2005年1月之后生产的黑色PSP都不存在这个问题。2005年9月15日SONY正式推出2.0版白色PSP，首批机器中存在“↓”键不容易按到的问题，之后的批次同样改良了这个问题。大家在买机时多留意即可，现在碰到这类问题的几率很小。

问：请介绍一些PSP专用的配件好吗？

答：以笔者的习惯，很少去购买一些多余的配件，比如皮套、PSP手柄套、组装电池等等，倒是UMD碟盒、USB原装数据线可以考虑。大家一定不要被组装配件的外观所吸引了，据笔者所知，目前市场上这两样东西不推荐大家购买：USB充电线和组装充电器。USB充电线是利用电脑的USB口给PSP充电，表面上看起来很有新意，充满简约美，但由于USB接口电压以及电流都不符合PSP的要求，往往充电时间为正常充电时间的2、3倍。这样一来会严重影响PSP原装电池的寿命。组装充电器也是同样的道理，电池很容易损坏，原装电池的内部芯片如果被充坏掉那就完了，大家还是少去碰那些花哨的配件吧。

问：常听朋友说记忆棒是必买配件之一，它是什么东西？

答：记忆棒原名为Memory Stick，是SONY专门为数码设备设计制造的一种闪存卡载体。依据适用范围的不同，记忆棒还分长棒、短棒等等款式，而适用于PSP上的则为Memory Stick Duo短棒。Memory Stick Pro型记忆棒为为SanDisk和索尼联合开发制造，生产厂商有好多家，例如lexar等等。带有Pro的记忆棒意味着存储和读取速度都比老款的记忆棒有大大的提高。现在大家在市面上看到的短棒大多为Memory Stick Pro Duo记忆棒。由于记忆棒的销售渠道几乎处于SONY的垄断下，所以售价较高。（也可以反过来说：正是由于SONY的垄断，导致记忆棒无法顺利占领闪存卡市场，从而进一步导致售价的高涨）不同品牌、容量的记忆棒有着不同的售价。

豪华版PSP赠送了32MB记忆棒，这样的容量只能勉强装入一两部MP4或者五、六首MP3，就算是玩模拟器也只能玩少数几个小游戏。在这里笔者向大家推荐另外购买一条记忆棒。

问：请问购买多大容量的记忆棒比较合适呢？

答：大家可以根据自己的需要购买合适容量的记忆棒。一部3、4分钟MTV的容量大约为20～30MB；45分钟的MP4电视剧的容量大约为120～160MB；一部两小时的MP4电影的容量大约为240～350MB；一首MP3的容量大约为4MB；模拟器的大小要依据游戏ROM的大小而定，GBC、SFC等模拟器的容量基本都在1～3MB左右，游戏一般在1～4MB之间。而NEOGEO CD的游戏一般都要100MB以上。PSP游戏的容量也要依游戏而定，小点的游戏只有数十MB，目前大部分PSP游戏都在200～400MB左右，有一些大一点的高达600～800MB，甚至超过1G。大家看到这些数据，应该心里有底了吧？512MB、1G、2G的记忆棒都可以满足不同的需求。

如果是6个月前大家问我该买多大容量的记忆棒，我会回答说512M或者1G。但现在我一定会回答说1G或2G了。由于PSP全球出货量已经达到1000万台，记忆棒的价格在此大好形势下降了下来。几个月前还卖着3200元的2G卡到现在只需要1000多元了，组装的甚至不到700元。现在看来当然是选性价比最高的1G或者2G卡了。

目前1G的各类品牌记忆棒售价大约在370～550元不等。SONY原装2G记忆棒售价约1200元。组装记忆棒就更便宜了，SONY组装1G记忆棒才卖399



元，SONY组装2G记忆棒售价也仅为700元左右。512M的记忆棒几乎没必要去买了，没有意义。

问：现在市面上比较容易见到的记忆棒有哪些种类？

答：目前市面上记忆棒有SONY、SanDisk和宇瞻（Apacer）等等品牌，可能大家接触得最多的还是SONY和SanDisk这两个牌子。SONY行货记忆棒要比SanDisk行货记忆棒贵一些。记忆棒不仅有品牌之分，还有水货、行货、原装货、组装货之分，这样一来便出现了N种选择。

简单地区分一下行货记忆棒、水货记忆棒、组装记忆棒——

行货记忆棒：由正规厂商代理在中国大陆发行的记忆棒，能够享受全国联保售后服务。（视代理商的不同，有1～5年的不同保修年限）

水货记忆棒：在别的国家或地区发行的记忆棒，由于价格差异的原因流入国内，在中国无法享受全国联保售后服务。也有一些比较特殊的水货，在国内购买即可享受国内销售商承诺的保修服务。

组货记忆棒：国内厂家自行生产的记忆棒，质量和做工都比原装记忆棒要稍差，不过还提供一定的售后服务，一般都提供1年保换新品的服务（甚至有些商人承诺5年保换）。

区分原装记忆棒和组装记忆棒有很多种方法，从外观便可以轻易鉴别原装组装。由于现在大家大部分玩家都是购买2G记忆棒，笔者在这里向大家介绍一个比较简单的方法，那就是“容量鉴别法”。

以2G记忆棒为例子，以下便是各类能在市面上看到的2G记忆棒的相关信息——

SONY原装2G水货记忆棒，1910M，1250～1300元。

SONY 组装 2G 高速记忆棒，1948M，700 元。

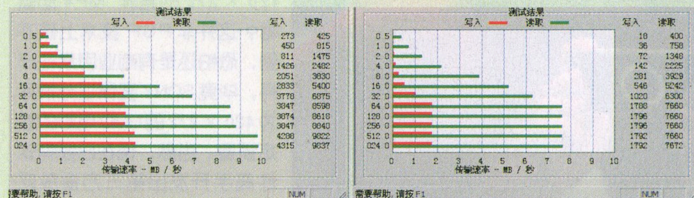
SONY 组装 2G 高速记忆棒，1959M，700 元。

SANDISK 组装 2G 高速记忆棒，1948M，700元。

从笔者在多家游戏店、数码店调查的情况来看，除了以上四种记忆棒便再也看不到别的记忆棒了。2G记忆棒在中国似乎根本没有正式推出过，所以暂时能买到的也只有组货和水货而已。区分这四种记忆棒的方法实在是简单，只要大家将记忆棒插到PSP上检查一下容量就好了，原装组装一眼就可以分辨得出。万一BOSS不肯让你试记忆棒，也可以从价格方面分析，只要BOSS开价为700～900左右，那肯定是组装记忆棒，大家如果要买组装2G记忆棒，可以试一下杀价到700以下哦（目前网上最低报价只要670元）。

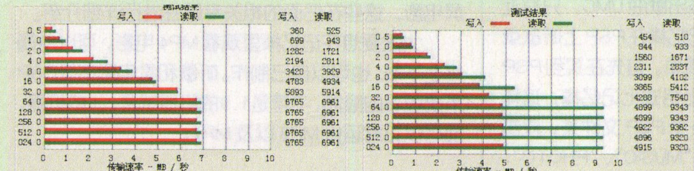
以上四种在市面上可以买到的2G记忆棒有着不同的特色，首先SONY原装2G水货记忆棒其实就是我们常说的水货，这种记忆棒是没有保修的，而且属于低速棒，写入和读取速度都比较慢，不建议大家购买。1948M的SONY组装2G高速记忆棒和1959M的SONY组装高速记忆棒之间的区别为：前者写入数据的速度较快，后者读取数据的速度较快，算是各有优缺吧。据说这两种记忆棒之间是没多少质量差异的。而SANDISK组装2G高速记忆棒其实就是1948M的SONY组装2G高速记忆棒，生产厂家是同一家公司，只不过记忆棒外壳不同而已。

下面提供几种记忆棒的速度测试结果，用专用的测试软件“ATTO Disk bench32”进行对比测试，红色的是写入速度，绿色的是读取速度，孰优孰劣一看便知。



▲ SanDisk 原装 1G 彩棒。

▲ SONY 原装低速 512M，写入速度极慢。



▲ SONY 2G组装高速1948M，写入速度极快，读取速度稍慢。

▲ SONY 2G组装高速1959M，写入速度与读取速度与SanDisk 原装棒相当。

Transfer w/USB Card Reader (MB/s)
SanDisk MS Pro Duo 512MB 5.55
Sony MS Pro Duo 512MB 1.86

Transfer w/Sony PSP (MB/s)
SanDisk MS Pro Duo 512MB 3.75
Sony MS Pro Duo 512MB 1.63

Transfer w/USB Card Reader (MB/s)
SanDisk MS Pro Duo 1GB 5.27
Sony High-Speed MS Pro Duo 1GB 2.07

Transfer w/Sony PSP (MB/s)
SanDisk MS Pro Duo 1GB 3.9
Sony High-Speed MS Pro Duo 1GB 1.79

▲美国 GAMESPOT 网站上的记忆棒测试结果。

问：听说SONY记忆棒的速度比SanDisk记忆棒要慢？

答：美国著名游戏网站GAMESPOT上曾经有人做过测试，测试者惊奇地发现SanDisk牌记忆棒的传输速度要比SONY牌记忆棒快很多。不仅如此，测试者还将普通SanDisk牌记忆棒和高速SONY牌记忆棒一起测试，竟然发现普通SanDisk牌记忆棒仍旧比高速SONY牌记忆棒的传输速度要快很多。速度的差异体现在拷贝数据以及游戏记录上。使用SONY记忆棒拷贝文件数量比较大的文件包时，其速度简直可以用“忍无可忍”来形容，而玩游戏时也会经常出现“要花十多秒才能完成记录动作”的情况。这对记忆棒的发明商SONY来说真是莫大的讽刺。笔者在此强烈向大家推荐购买SanDisk牌记忆棒（水或行都行）或其他组装记忆棒，价钱便宜，传输速度也快。如果是为了玩游戏的话，SONY原装记忆棒千万不要买。

问：那么组装SONY记忆棒的速度是否也和原装的那么慢呢？

答：经过笔者的测试，发现组装SONY记忆棒的速度基本达到原装SanDisk牌记忆棒的水准，也就是说绝对超越原装SONY记忆棒的速度。据传闻组装SONY记忆棒采用类似SanDisk牌记忆棒的芯片组，所以速度是完全可以胜任的。不过已经确定的是，组装SONY记忆棒并无加载MAGIC GATE技术。这种索尼原创的知识产权保障技术为原装SONY记忆棒的独有认证码，玩家如果是使用2.6版的PSP在P-TV主页上下载电影，就必须使用原装记忆棒才能正常下载，如果是用组装记忆棒则无法下载。这个技术的使用范围不是很广，购买组装记忆棒并不会给大家的娱乐造成很大的麻烦。

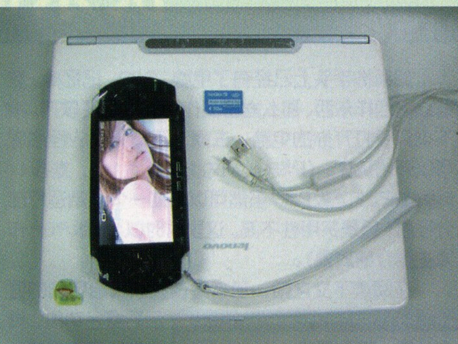
问：除了记忆棒，还有什么必入的配件？

答：那当然是贴膜以及数据线了。

PSP的外壳制作工艺虽然不错，但毕竟不是翻盖式设计，外壳难免会和外界摩擦，这样的情况下给自己心爱的PSP购买一张贴膜是很有必要的。目前市面上各种各样的贴膜有很多花样，有进口原装，也有国产组装。进口和国产加起来有好几种牌子，在此向大家推荐购买日本HORI牌贴膜，HORI是日本一家老牌游戏配件公司，专门为各种游戏主机设计各式配件。从大家使用过的感受来看，HORI贴膜的质量还是非常值得信赖的。笔者曾经帮一位朋友购买了一台PSP，并为其贴好HORI贴膜，朋友玩了数日后，打电话给我：你是不是忘了买贴膜啊？我苦笑着告诉他这机器已经贴了贴膜……由此可见，优质贴膜的作用就在于保护机器的同时，又不影响大家游戏的心情。目前HORI贴膜的价格大约在35～50元左右，（店里是要付店租的，所以卖得贵一些。网络商人一般卖得便宜些，这就是“35～50”的来历。）市面上也有组装的HORI贴膜卖，价格仅需10～20元，也有些黑心BOSS把组装当原装卖，价格也是30－80元。

鉴别HORI原装贴膜与HORI组装贴膜的方法有很多种，包装和贴膜的保护层其实都有明显区别。鉴于有些游戏店会采用调包的手段来欺骗消费者，再加上组装商会不断改进包装以接近原装货，所以笔者在这里告诉大家一个100%可以区分的方式，那就是HORI贴膜如果紧贴在了黑色的地方，其反光将会是淡紫色的（贴在屏幕处的地方则会是正常的白色）。大家在购买贴膜的时候，只需要把膜放置在PSP机壳上，查看反光究竟是白色还是淡紫色即可区分原装组装。

数据线其实在各电脑城都有出售。有原装数据线，也有组装数据线。SONY的原装数据线带了2个抗干扰环，质量不错，二手市场的售价一般在5～10元左右。而数码店里面就要卖数十元了。视乎回收加工程度的不同，有些店里卖的原装数据线只剩下一个抗干扰环或者没有抗干扰环，这样的线和组装线就没有什么区别了。大家在挑选原装线的时候还是尽量挑选那些保留了2个抗干扰环的未加工品吧。如果当地的城市找不到原装货的话，那就只好去电脑城买个5～10元的组装USB线了，组装线传输速度也不赖。佳能数码相机等数码设备的USB线和PSP是通用的，而实际上很多国产MP3都采用了和PSP一样的USB接口，如果是那样的话，那就可以省一笔买数据线的钱了，直接把数码设备的线拿来用吧。



问：请问该如何完美地为PSP贴上保护膜呢？

答：贴膜有很多种技巧，网上有些玩家建议在水蒸气刚刚散去的浴室里贴膜，这样的环境下灰尘比较少。也有的玩家建议同时购买原装、组装贴膜，先用组装膜做试验，等贴好了之后，在撕下的瞬间立刻把原装膜贴上去。这样的好处也是灰尘几乎粘贴不上。

其实笔者觉得只要大胆、心细、手快，便可以很完美地为PSP贴上保护膜。下面便是最传统的贴膜方法，仅供大家参考。

PSP 贴膜方法图解


▲将手洗干净，然后把机器取出，桌子上最好垫一些东西防止机器被划伤。


▲用高档的眼镜布轻轻擦拭PSP的屏幕（香港版PSP附赠的眼镜布的质量就很不错）。这个时候尽量将灰尘、油迹全部擦干净。

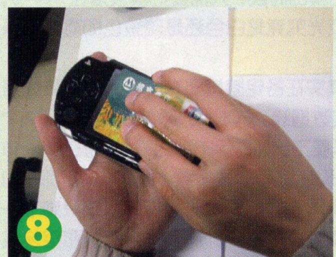

▲取出HORI原装贴膜，原装与组装的区分方法前面已经讲过。


▲在准备贴之前，再一次用眼镜布擦拭PSP屏幕，以确保没有灰尘。


▲擦拭完毕，此时撕开原装贴膜的"下保护层"，注意只需要撕开一、二厘米即可，多撕无益。"上保护层"为红色矩形揭口，"下保护层"为半圆形透明揭口。两者很容易区分，按照说明书上的提示，HORI贴膜应该以这样的上下方式贴在PSP屏幕上。


▲以贴膜最右侧边缘为基准，尽量保持与PSP屏幕右侧平行的状态贴上去。当然贴的时候别忘记了位置要比屏幕多出0.5～1毫米左右。


▲这个时候拿一张银行卡轻轻挤压贴膜，让保护层和贴膜分离。如果贴到一半时，发现贴膜已经偏离轨道，导致与屏幕不吻合。这时候别急。用右手按着红色揭口处，左手小心地撕开贴膜即可重新贴，只要有耐心，这个时候进灰的几率都不大。


▲贴完之后，再用银行卡轻轻的挤压四边，以确保贴膜完全黏附在屏幕上。如果这时候屏幕中央有气泡，那便是进灰的表示，因为HORI原装贴膜的张力很大，正常的贴法是绝对不会有气泡的。只可能是灰尘支撑着那个位置。这样的话便要小心撕开，待处理完灰尘之后再贴了。


▲好了，一切都搞定了，只剩最后收尾工作了。

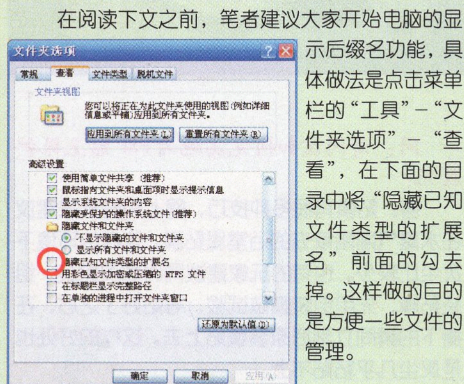

▲从红色揭口处将"上保护层"撕开，完美无瑕的屏幕立刻展现在大家眼前。


▲怎么样？想不想试一试？你也一定可以做到的！

快乐游戏篇

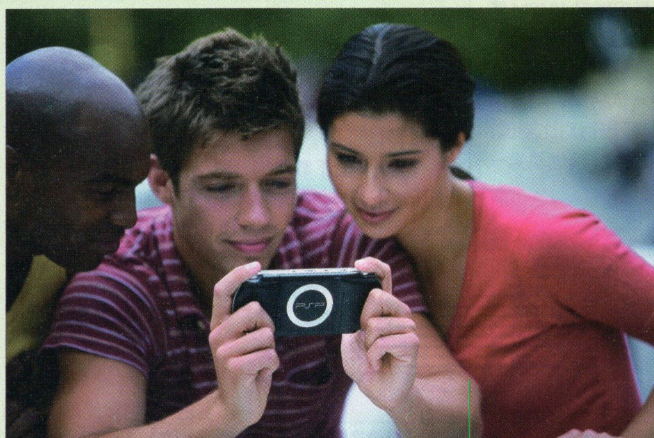
如果你手头上已经有了电脑、PSP、记忆棒、数据线这四样东西，那么准备工作可以说已经做齐，接下来只要打开你的电脑，去网上下载相关的程序便可以开始玩了。（PSP必须为1.0或者1.5，推荐1.5版PSP。2.0版PSP虽然可以借助一个漏洞运行部分程序，但是实用性不高。这里暂时以1.5版PSP作为主要介绍对象）。

在阅读下文之前，笔者建议大家开始电脑的显示后缀名功能，具体做法是点击菜单栏的"工具"－"文件夹选项"－"查看"，在下面的目录中将"隐藏已知文件类型的扩展名"前面的勾去掉。这样做的目的是方便一些文件的管理。



问：PSP如何听歌和看电影？

答：如果是UMD碟，那就再简单不过了，把碟放入碟仓，PSP会自动识别内容，并在主菜单弹出播放图标。目前市面上并未推出歌曲UMD，只有近百张电影UMD。而如果利用记忆棒在PSP上听歌或者观看MP4电影，方法也很简单。首先在买到PSP和记忆棒之后，在PSP主机上格式化记忆棒，这样记忆棒根目录下会自动生成一个PSP文件夹，双击后可以看到里面有"GAME"、"MUSIC"、"PHOTO"、"SAVEDATA"四个文件夹。如果是MP3文件，直接考入MUSIC里即可在PSP主菜单中选择播放。如果是MP4文件，则必须手工在记忆棒根目录下建立MP_ROOT这个文件夹，接着在MP_ROOT里面新建101MNV01这个文件夹，将下载或制作好的MP4文件考入101MNV01里，并改名为M4V00001.MP4即可播放了。M4V00001.MP4中的00001可以更改为任意数字，比如你修改为M4V99999.MP4也可以正常播放。目前1.0和1.5版PSP只能播放分辨率为300×172或者更低的MP4文件。为什么PSP不可以播放分辨率为420×272的满屏MP4动画呢？这并非PSP技术上做不到，恐怕还是有商业因素在作怪，毕竟SONY要保证分辨率为420×272的UMD电影的稳定销量。当然，现在已经有软件高手开发出第三方播放软件，可以播放420×272的满屏电影，这些在后面的相关专题会进行详细介绍。



大家要想在记忆棒里观看MP4电影，可以从网络上下载，也可以自己制作。听歌和看电影不受PSP系统版本的限制，不管是1.0的机器或是2.6的机器，都可以正常运行MP3以及MP4。

问：在PSP上如何玩游戏？

答：如果是游戏碟，那么在放入碟仓后便会自动识别并弹出游戏图标，点击进入即可。不同时期出的

游戏有不同的系统限制，比如最早的《山脊赛车》只需要1.0系统，而后期推出的《午夜 湾岸俱乐部3》则需要1.5系统，《怪物猎人》需要2.0系统，最新推出的《超级机器人大战MX》需要2.5系统。这类需要高版本系统支持的游戏都带有升级包，玩家不升级的话将无法进入游戏。对于坚持玩正版的玩家来说，这些系统设置没有任何影响。而如果是要在记忆棒上玩破解游戏，这就要分模拟器以及PSP游戏两大类了……

问：为什么在记忆棒上运行的游戏就叫"破解游戏"？我看到PSP上的GAME中有"记忆棒"那个选项啊，在记忆棒上玩游戏难道不是SONY默许的一种服务么？

答：PSP主菜单的GAME里确实有"记忆棒"那个选项，而且记忆棒在格式化后，也确实有一个文件夹名为GAME。笔者估计SONY在最初设计PSP时，预想的就是日后可以提供试玩游戏给玩家下载，而试玩游戏就保存在记忆棒的GAME中。但是随着正版游戏的反盗阵线被一一攻破，所有PSP破解游戏都是保存在GAME当中的，面对这样的情况，SONY的这一设计也就显得有些多余了，对于大部分玩正版游戏的用户来说，这个文件夹将很少用到。因此对于盗版用户群来说，他们已经习惯了"在记忆棒上运行破解游戏"这一说法。

问：那如何在PSP上玩破解游戏？

答：在2005年3月，SONY曾经针对最早的1.0版PSP开发出了一个升级包，文件名为EBOOT.PBP，玩家只要将这个文件存入记忆棒内PSP/GAME/UP DATE，便可以在PSP主菜单里发现一个可执行程序。要想正常执行该程序，SONY要求PSP必须保证80%以上的余电，并且在升级过程中必须一直插着充电器，以防止电池故障而导致升级失败，在升级中断电的后果很可能是机器报废……成功执行该升级程序之后，玩家便可以将自己的1.0版PSP升级到1.5版PSP。

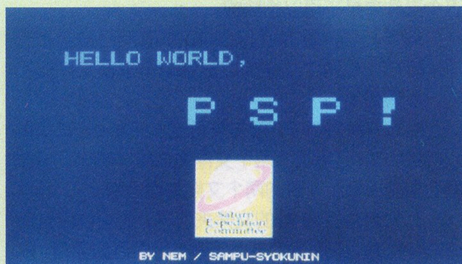
问：EBOOT和"破解游戏"有什么关系啊？

答：1.5版PSP并没有增加很多花哨的功能，那么它存在的理由是什么？SONY为什么这么急着将大家手中的1.0版升级到1.5版？或许这只是SONY加固反破解防线的手段？1.5版升级包的诞生引起了很多软件爱好者的关注，大量程序爱好者开始仔细研究SONY放出的这个EBOOT.PBP。大家留意到只要是有一个名为"EBOOT.PBP"的文件存放在GAME里新建文件夹中，就可以成功在PSP主菜单里找到可运行图标，只不过一运行便会弹回到PSP主菜单。那么如何设计出一个可以成功运行的PBP文件呢？在程序爱好者的努力下，2005年5月5日一个名叫"HELLO WORLD"的EBOOT.PBP文件被放出来。玩家将下载到的EBOOT.PBP文件存放到GAME中新建的文件夹中后便可以成功运行这个文件，运行之后PSP屏幕上会出现"HELLO WORLD，PSP！"字样，这意味着在PSP上执行非官方程序成为可能。由于所有研究工作都是基于1.5版升级包展开的，而升级包注定了只能在1.0版PSP上运行，因此"HELLO WORLD"只能够在1.0版PSP上运行。

EBOOT.PBP

问：也就是说，"HELLO WORLD"从此将PSP引向了DIY之路？

答：正是如此。"HELLO WORLD"诞生一星期之后的5月12日，一位日本玩家研制出了第二个在1.0版PSP上可执行的非官方程序——GB模拟器"RIN0.01"。这个非官方程序的意义在于它是可操作的，玩家可以利用RIN0.01在PSP上玩到GB游戏！最早版本的GB模拟器不支持声音、不支持GBC ROM、速度不稳定、容易死机……尽管有一大堆的问题摆在大家面前，众多的程序爱好者还是克服了困难，并源源不断地发布各式各样的非官方程序。这类程序包含了PC游戏模拟器、TV游戏模拟器、阅读软件、看图软件、红外线遥控器等等稀奇古怪的软件。一时间PSP成为了新兴的DIY主机，并被狂热的掌机玩家捧为了神器。



这类非官方软件在下载完后一般会是一个文件夹。比如GB模拟器，大家下载好后解开，会看到RIN这个文件夹，然后里面会有EBOOT.PBP和其他几个文件，一般TXT文件都是作者的注释，对模拟器的运行没有关联。可删可不删，而TXT之外的几个文件一般就是模拟器必需的文件，比如BMP是图片文件，很明显BMP文件就是模拟器桌面画面啦。（也就是说，自己用PHOTOSHOP等绘图软件修改BMP文件之后，再保存，这样就可以随意DIY自己模拟器的桌面哦）而除了BMP文件，一般还会有一些奇怪的文件，比如NEOGEO CD模拟器会附带一个startup.bin文件，大家碰到类似的情况，这些东西记得不要删掉，模拟器的正常运行不仅仅需要EBOOT.PBP，还需要这些关键的文件。直接把全部东西都拷到记忆棒里就好了。

最早期的模拟器，比如5月12日推出的第一个GB模拟器，那个时候文件夹只有一个EBOOT.PBP文件，而且那个时候要想正常运行GB模拟器，必须把模拟器所在文件夹命名为"RIN"，还必须把GBA的ROM文件改名为"ROM.GBA"，并放置到"RIN"里面。这些早期的不人性化设定，让玩家在进行模拟器游戏时非常不流畅，在所有玩家的耐心等待并且支持下，模拟器作者很快修复了这一缺点，并一步步地完善模拟器。那段时间几乎每天都有一个新版本的模拟器推出，可见作者花费了多少心血在上面。后期的模拟器大部分都修改得非常完美，比如模拟器文件夹可以随意定名。你可以命名为"GBC模拟器"、"GBC EMU"或者"我的GB模拟器"，甚至你想命名为"超级无敌银河最强的GB模拟器"也行。（笑……）

早期有些模拟器需要玩家将游戏ROM放置到EBOOT.PBP所在文件夹里新建的"ROMS"里面，而如果玩家并没有照做的话，比如把ROM放到EBOOT.PBP所在文件夹里。这样玩家在模拟器菜单画面里也可以找到ROM，因为大部分模拟器都支持"浏览记忆棒"的功能了，只不过第一默认的读取路径为ROMS这个文件夹而已。实际上这种情况在后期的模拟器里并不多见，因为越是多一道工序，就越容易让初学者摸不着头脑。模拟器作者干脆懒得设置ROMS这个文件夹了。玩家自行把游戏放置到记忆棒的任何一个位置，都可以轻松通过浏览来找到想玩的ROM。大部分玩家还是习惯性地把游戏ROM都放到EBOOT.PBP所在文件夹里，保险起见，初学者也这么做吧。

问：1.5版PSP是如何做到运行非官方软件的？

答：最初只有1.0版的PSP才可以运行各种非官方程序，而1.5版的PSP则不可以运行各种非官方程序。在黑客们的努力下，2005年6月15日网上发布了一个软件Mswaploit，通过该软件可以利用两张记忆棒"交替引导"达到顺利执行程序的目的，很显然这个方法暂时还不是很完美，两张记忆棒麻烦不说，而且很容易伤机器。一星期之后的6月22日晚，黑客们又公布了一个新的软件PBP Unpacker，黑客们巧妙地利用1.5版本系统软件检测中存在的缓存溢出的漏洞和文件夹识别的问题，将EBOOT.PBP文件拆开存放以成功运行程序。利用PBP Unpacker这个软件玩家们终于可以在自己的1.5版机器上简单地执行各种非官方程序了。

随着时间的推移，越来越多质量优秀的转换软件出现在网络上，现在最实用的一个转换软件莫过于PSPbrew这个软件了，这个软件可以将1.0专用的软件和1.5专用软件相互转换，并且可以自己修改EBOOT.PBP文件的图标、背景图案、背景音乐。所以现在大家看到有些程序的下载，在解开后会发现有时是一个文件夹，而有时是两个文件夹且其中一个文件夹带了%符号，那么前者其实就是1.0版PSP专用的程序，后者就是1.5版PSP专用程序。



问：可以大致介绍一些经典的非官方软件吗？

答：非官方软件可以分为三大类："模拟器"、"自制程序"、"PSP游戏"。模拟器方面，现在PSP已经可以几乎完美MD、SFC、GBC、FC、MS、GG、NEOGEO CD等主机游戏，GBA、WSC、NGPC等游戏机的模拟度则不怎么理想。自制程序方面，现在PSP上已经出现了约上百款自制程序，有一些是PC移植游戏，也有些是原创软件。比较值得注意的有JPEG看图软件、CNREADER2.0看小说软件、DOS模拟器（可以玩《仙剑奇侠传》）、修改桌面等等软件。

目前所有的可执行程序都是EBOOT.PBP这个文件，这个东西就相当于电脑上的.EXE文件，只不



过电脑上的.EXE文件可以定为随意文件名。而PSP只可以执行EBOOT.PBP这一种文件。和电脑一样的是，有些可执行程序就是单单EBOOT.PBP这一个东西，比如PSP上最早出现的自制《俄罗斯方块》。也就是说作者将程序、画面、音乐全部集合到了EBOOT.PBP这个文件里面。只要玩家下载EBOOT.PBP，并在GAME内新建任意一文件夹，把EBOOT.PBP放进去，玩家就可以用PSP执行这个程序了。而也有些EBOOT.PBP程序是外挂了许多杂七杂八的文件，比如音乐文件等等。有些这样的程序要求放入一个指定名字的文件夹里，也有些不需要指定名字的文件夹，这些都要看程序设计者而定。

如果将PSP和PC比较的话，大家会发现PC上如果有一个.EXE文件，玩家可以在随意的位置启动它，而且.EXE的文件名想怎么改就怎么改。而PSP

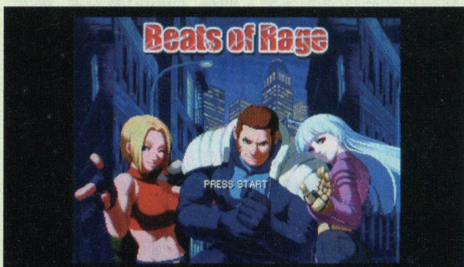


▲已经非常完美的 NEOGEO CD 模拟器。

则不同了，PSP只能执行EBOOT.PBP这一种文件，而且还必须把EBOOT.PBP文件放入特定的位置——记忆棒/PSP/GAME/任意文件夹/EBOOT.PBP。在这样的情况下回到PSP主菜单，将可以在GAME那一项里发现一个可以执行的文件。

由于目前PSP上可以运行的软件非常之多，因此难免存在这个软件开发容易而更新快、而那个软件开发难度高而更新慢的情况。比如现在PSP上的WSC、NGPC模拟器都仍旧处于原始开发状态，玩家要想正常玩到这样的模拟器，不仅要把游戏改为特定名字，更是需要把游戏ROM放置到特定文件夹内……这样的问题虽然不难，但对初学者来说很容易造成误会。实际上，在所有模拟器里面，需要特定命名的模拟器不多，不外乎是初级模拟器和有指定路径文件的模拟器。前者因为开发度不完美，所以要特定命名文件夹，比如NGPC模拟器等等；而后者因为在模拟过程中需要复杂使用到文件夹内的文件，所以也需要特定命名文件夹，比如NEOGEO CD模拟器以及自制程序《街头格斗之王》等等。

目前看来，GBC、MD、NEOGEO CD模拟器都已经趋近完美了，大部分的模拟器在PSP中的安放方式都很简单，当然也存在NEOGEO CD这样稍复



杂的。针对这些杂七杂八的"文件夹"命名类问题，大家可以留意本书里其他针对软件的详细介绍文章，这里就不再多罗嗦了。

问：我在1.5版PSP里查看软件时，会看到每一个可执行的软件图标后面都会有一个破损文件的图标，由于我觉得它很难看便将它直接删除，却发现再也无法正常运行软件了，怎么回事？

答：破损文件绝对不可以删除的。1.5版PSP由于采用特殊的破解方式，所以可执行程序一般为两个文件夹，比如1.0版的GBC模拟器"RIN"，经过转换之后就变成了RIN和RIN%两个文件夹了。1.5版的PSP要想正常执行这些程序，必须把RIN和RIN%两个文件夹一起复制到PSP/GAME里。在执行的时候PSP会显示出一个正常的可执行文件（即RIN%），以及一个破损文件（即RIN）。在PSPbrew这个软件中有一个选项，选择了之后转换出来的两个文件夹，在PSP下将只显示一个，也就是说破损文件被隐藏了，注意这仅仅是隐藏了RIN哦，实际上这个文件夹是不可以删除的。

同学们感兴趣的话，也可以试着自己动手修改RIN和RIN%两个文件夹以达到隐藏破损文件的目的，步骤如下：

1.以RIN为例子，首先要通过PSPbrew软件将1.0版的RIN分解成为两个文件夹RIN、RIN%。当然网上直接下载1.5版的两个文件夹也行啦。

2.接着为不带%的文件夹改名，这里也就是修改"RIN"啦，改名的方式是在RIN后面添加字符，建议大家用空格或者下划线来代替，包含RIN这三个字符在内，一直要添加到32个字符，然后最后再添加第33个字符，通常是加1。最后"RIN"就变成了"RIN_____________________________1"（有29个下划线字符）。又如原文件夹叫做CNREADER，那么改名后就叫"CNREADER________________________1"（有24个下划线字符）。建议把所有小写字母都改成大写。

3.接着修改带了%的文件夹名称，这里也就是修改"RIN%"啦，方法是在RIN与%之间添加字符，包含RIN和%在内，字符总数为9个。添加字符的方法是%前面添加"~1"，多余的则全部添加下划线。最后"RIN%"就变成了"RIN___~1%"了（有3个下划线字符）。如果带了%的文件夹的字符数超过了6，比如CNREADER%。那么方法就要稍微改动了。不带%的"CNREADER"继续改为"CNREADER________________________1"，而"CNREADER%"则要求保留前6个字符，在其后添加~1%。也就是"CNREADER%"变成了"CNREAD~1%"。

4.如果大家在添加字符时，添加的是空格字符，那么大家要注意了。带了%的文件夹字符数低于6的话，直接在%的前面添加1~1即可。以RIN和RIN%为例，"RIN"变成了"RIN   1"（有29个下划线字符），"RIN%"变成了"RIN1~1%"。

5.最后一点尤为重要，很多玩友往往在这一步搞错了。大家在往记忆棒里拷贝这两个文件夹的时候，一定要先拷贝不带%的文件夹，再拷贝带了%的文件夹，不这样做的话，后果就是PSP显示"80020130"错误。

最后大功告成，这样子在PSP上再也不会显示出破损文件了。这个方法是利用FAT文件格式的BUG来做到的。不过大家要注意这个方法是不对应那些有特殊文件名要求的程序哦，比如早期的GBA模拟器要求外文件夹名字必须为VBAPSP，用这个方法修改出来的两个文件夹，虽然可以在PSP上成功隐藏破损文件，但是这样一来便无法顺利读取游戏ROM了。由于黑客们也意识到了这一点，所以他们现在研发软件时也会让程序可以自动识别任意名称的文件夹。2005年后期推出的大量软件都可以自由地隐藏破损文件了。

如果大家觉得上面的方法过于复杂，不妨下载下面这个专门隐藏破损文件的软件，（下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/viewFile.asp?Boardid=6&ID=3210）

只要把软件COPY到PSP-GAME文件夹，运行一下便可，是一个自动命名的批处理文件，可以隐藏破损文件。

问：PDA一般都有超频的概念，PSP可以超频么？

答：PDA一般都是真超频，但现在我们所说的"PSP超频"，实际上是假超频。因为PSP超频之后的频率并没有超过其CPU的标准最大频率。大家都知道PSP的CPU是333MHZ的，而实际上和PC一样，CPU的运行频率要视软件而定，毕竟用一个2G的CPU去看网页，也没可能让频率达到2G的。PSP也是一个道理，而这次SONY甚至干脆在游戏开发机上给予了简单的限制功能，通过简单的设置，游戏开发商可以限制PSP运行游戏的频率，目的是为了省电。就目前而言，所有的PSP游戏都是强制性在222MHZ下运行。因此黑客们发现了这个秘密之后，特意在模拟器、软件里设置"超频"功能。让PSP在266MHZ或者333MHZ的状态下运行模拟游戏。这样一来，原本20帧/秒运行的模拟器，一下子可以达到30帧/秒甚至40帧/秒的速度，这让很多模拟器都一下子显得有意义了。比如SFC模拟器在333MHZ状态下，便可以完美运行大部分游戏。而那些本身已经很完美的模拟器，比如GBC或者FC模拟器，就不需要超频了。大家在玩的时候默认设置为222MHZ即可。就算超到266MHZ或者333MHZ也没啥意义。破解PSP游戏也可以利用引导程序来超频，例如《火爆狂飙》在333MHZ下运行将更加流畅。PSP的超频只是会稍微更耗电，对主机没有任何影响。

问：1.5版PSP比1.0版PSP好吗？

答：如果你是想问运行模拟器、破解游戏这方面的情况，那么回答是肯定的。由于欧美地区的PSP为2005年3月发售，那个时候很多人拿到手上的机器都已经是1.5版了，这也意味着很多欧美黑客手中的PSP都是1.5版，由于目前大部分基于PSP开发的软件、模拟器都是出自欧美黑客之手，因此他们针对PSP研发的软件大多不能在1.0版PSP上正常运行，最终1.0版PSP的破解并未得到发扬光大。现在很多最新软件、游戏都只能在1.5版PSP上运行。就算用PSPbrew等软件将1.5版程序转换为1.0版程序，这些程序也不能够在1.0版PSP上正常运行。

问：2.0版的PSP可以玩破解游戏吗？

答：1.5版以上的任何版本都不可以玩破解游戏。不过事情在2005年9月25日有了转机，那天有个名为"2.0版HELLO WORLD"的软件诞生，她正是大名鼎鼎的"HELLO WORLD"的2代。她的诞生意味着2.0版PSP也可以执行非官方程序了，第二天便有一款低容量游戏成功在2.0版PSP上运行。不过2.0版PSP执行软件有个缺陷，那便是容量有限制，只允许运行几百K大小的软件，后来又有破解者开发出专门针对2.0的引导程序EBOOT loader，通过这个引导程序，在2.0的机器上可以运行部分自制程序，但大部分模拟器以及ISO引导程序还是不能运行，换句话说目前2.0版的PSP仍旧不可以玩破解游戏。

2005年9月27日是个值得记住的日子，该日互联网上有个黑客组织放出一个降级程序。程序不大，只有100多K，大致原理就是在2.0版机器上运行该程序，接着便可以重启之后正常运行1.5版升级程序。（没错，就是在2.0版机器上运行1.5版升级程序）成功进行完所有工序之后，2.0版机器将彻底地变成一台1.5版机器。虽然2.0版PSP的破解工作一直进展缓慢，但是有了降级程序的话，玩家们便可以随意地将自己的机器降级到1.5版了。1.51版PSP、1.52版PSP如果也想降级，则必须升级到2.0版，再降到1.5版。

在“降级事件”数日后，SONY紧急公布了2.01系统，其目的正是为了防止玩家自行降级。不管如何，有了那个降级程序，只要玩家手中的PSP系统数为1.0～2.0，这样的PSP都可以变成最强大的1.5版PSP了。目前已经确认台湾版（编号1007）的2.0版PSP不可以正常降级，其余地区销售的2.0版PSP都可以正常降级。

问：既然2.0版PSP可以降级到1.5了，那为什么还有黑客在研究2.0版PSP的破解工作？

答：这个问题问得好，直到2006年初，黑客们一直都在致力于研究2.0版PSP的破解工作，不过研究工作进展缓慢。既然2.0版PSP已经可以降级，他们为什么还要那么做呢？这是因为PSP新推出的游戏都是和PSP系统版本挂钩的，例如《怪物猎人P》要求主机为2.0版。1.5版PSP要想玩到《怪物猎人 P》就必须升级为2.0版PSP，而升级到2.0版PSP后却不可以玩到众多破解游戏。虽然有的玩家为了玩《怪物猎人》而升级到2.0版，待打穿游戏之后再降级到1.5版，但这样做未免麻烦了点。如果可以让2.0版的PSP正常执行所有1.5版PSP都可以运行的程序，那样不是很好吗？再说现在2.5版游戏都推出好多款了，就算PSP升级到2.0也无法正常运行那些2.5的游戏。如果将破解工作仍放在1.5版机器上，意义不大。研究2.0版PSP乃至2.6版PSP的破解，正是现在黑客们追寻的目标。

问：PSP菜单的汉化补丁是怎么回事？

答：最早的1.0版PSP，只有英语、日语两国语言。随着1.5版升级包的推出，PSP最终支持了九国语言，但其中仍然没有中文。2005年9月22日，一个名为“JeffQChen”的中国网友发布1.5版PSP专用的汉化补丁，该补丁利用最新版的“PSPset”来替换1.5版PSP主机内的语言包，它调用日文字库中的繁体中文字，并覆盖到英文菜单上。汉化之后的PSP将失去英文字幕，如果大家喜欢中文繁体字幕，那么有没有英文字幕倒也无所谓了。当然，利用“PSPset”也同样可以做到还原英文字幕的功能。该补丁自发布后立刻受到玩家们的追捧，经过广大玩家的测试，该汉化补丁对PSP没有任何负作用。作者已经表示正在研发2.0版PSP专用的汉化补丁。让我们拭目以待吧。

问：PSP游戏是什么时候被破解的呢？

答：第一个被破解的PSP游戏正是水口哲也的《LUMINES》，那一天是2005年6月30日，当它被证实了可以在PSP记忆棒里成功运行时，整个游戏界沸腾了，当日发布的《LUMINES》在PSP上运行时只有画面没有声音，破解该游戏的黑客声称有声版将会在数日内放出，果然没过几天完美版《LUMINES》被放出。《LUMINES》就像是催化剂，有了第一个破解游戏就会有第二个破解游戏，《Wipeout Pure》、《水银》、《泡泡龙》……随后越来越多完美的PSP游戏不断呈现在网络上。

从5月开始，在短短的数个月时间里，PSP一下子走完了其他主机们需要一到两年才能走完的DIY之路。这是在任何一台掌机身上都未曾看到过的繁荣景象，这种DIY精神在PDA领域里得到过极大发挥，但首次将游戏破解度及模拟度提高到如此境界的，却只有PSP做到了——并且这一切只花了几个月时间。

问：听说PSP玩破解游戏还要分很多种方式？现在PSP游戏的破解情况如何了？

答：最初的破解PSP游戏和最新的破解PSP游戏在安装方法上有所区别，最初的方法为：先去下载原版的ISO镜像文件，在电脑上用RAR软件打开，会看到PSP_GAME和UMD_DATA.BIN两个文件。将PSP_GAME全部拷至记忆棒根目录下，然后再去网上下载破解补丁EBOOT.BIN和引导程序EBOOT.PBP。将破解补丁EBOOT.BIN拷贝到PSP_GAME/SYSDIR里面覆盖原文件，然后将引导程序EBOOT.PBP拷贝到PSP/GAME/任意文件夹里面，就可以玩了。有的时候破解小组会随破解程序附带一些说明，大家依照说明进行小改动即可，比如有些游戏必须在记忆棒根目录下建立common/prx这个文件夹，



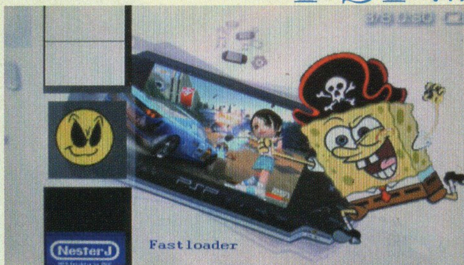
并根据不同游戏需要放入不同的.prx文件。也有些破解游戏要求玩家手动将PSP_GAME这个文件夹改名字。玩家只要去下载原版ISO文件以及破解文件即可，大部分网上提供下载的，一般都会随破解文件提供相关的必须文件。

在破解风潮的中期，PSP DEV TEAM又推出了一个名为WAB_2.5的破解软件，方法更为方便，只需要将PSP镜像里的PSP_GAME全部拷至记忆棒根目录下，然后将WAB_2.5拷贝到PSP/GAME/任意文件夹里面，就可以玩了。缺点是对应游戏少，只能玩到10多个PSP游戏。

继WAB_2.5之后，还又出现了一个名为Hook_boot的破解软件，这个破解程序的使用方式比以前稍加复杂。大家在下载到游戏原镜像文件以及破解程序后，查看说明便可以很容易学会PSP游戏的安装方法。新手可能会觉得烦琐，不过支持游戏数量多是它的优点。

而在8月1日，网络上又出现了一款新的破解程序Fastloader，这款程序的优点是对应的PSP游戏数量多，一个EBOOT.PBP文件即搞定了大约40多款PSP游戏，缺点则是玩游戏时需要UMD碟引导，而且在游戏中不能使用挂起功能，如果使用了挂起，再开机时就会死机。

在破解风潮中，不管是Hook_boot还是Fastloader或是WAB，各个破解组织都在竞争比



赛，每一个破解程序都体现出高超的智慧。终于，时间逼近10月以后，DevHook和UMD Emulator（简称UE）这两个更加强大的软件诞生了。他们的最新版本为DevHook 0.22、UE 0.8C。这两个软件的最大优势都是直接运行ISO文件（就如同PS模拟器玩PS游戏一样，只需要运行镜像文件这一个就好了），而不需要玩家将ISO解开。

PSP游戏的破解工作在2005年11月左右开始进入冰河期，由于新推出的游戏都和系统版本号挂钩，例如《GTA 自由城故事》要求为2.0版，《超级机器人大战MX》要求为2.5版。所以这些游戏就算被DUMP成ISO，并提供给大家下载，大家也无法在1.5版的PSP上正常运行该游戏。之前有过1.52版的游戏在破解了之后在1.5版PSP上成功运行的例子，也有的玩家在1.5版PSP上运行“欺骗软件”，让PSP成功运行1.52版游戏。但这些破解经验已经在2.0甚至更高版本的游戏上不适用了。现今为止在PSP上一共有170余个可以完美运行的破解游戏，自11月之后再也没有出现可以完美运行的新游戏。

有时候在想，破解游戏真的那么吸引人吗？如果真的热爱PSP，为自己心爱的游戏付出金钱也应该是一种快乐吧。正是出于这样的想法，越来越多的朋友决定升级为2.6版PSP并坚持玩正版。PSP未来将如何变化，我们不得而知，但我们知道，PSP给我们带来的乐趣，将越来越多。菜鸟课堂就上到这了，希望通过这节课，可以给各位初次接触PSP的朋友一个帮助，让大家更快上手，同时也希望大家玩得开心！



文 江西恐龙

惨遭分解的小P

——PSP拆机实录

也许是因为男孩子都比较好动的缘故。我在小学时便开始拆爸爸的收音机、刮胡刀；初中时拆家里的电视机、电风扇；高中时拆MD、PS；大学时拆GBC、GBA……某一天，我突然盯住我的PSP看了几分钟……

自己买过的游戏机其实也不算少了。掌机方面除了GBL没有买到手，其余主流掌机都一一入手：GB、GBP、GBC、NOMAD、NGP、NGPC厚、NGPC薄、WS、WSC、WS SC、GBA、GBA SP、GBM、NDS、PSP……自从99年从某BOSS手中买到一把"三角／十字"双用螺丝刀以后，我便把所有买过的手掌机拆了个精光并以此为乐。从我的经验看来，年代越久远的掌机便越好拆，其中GB、WS、在拆卸时都很简单，结构无非是"前壳＋液晶屏＋主板＋后壳"，当然所有手掌机的结构也理应如此，这里所提的拆机难度是相对的，主要体现在主板的复杂程度上，后来出的GBA等新型手掌机在拆卸时便有些难度了，高科技的设计会让主机内部复杂无比。记忆中最难拆的是NGP系列掌机，由于是摇杆的那个帽子给人感觉非常容易断，所以很多次拆机时都费了一番工夫……

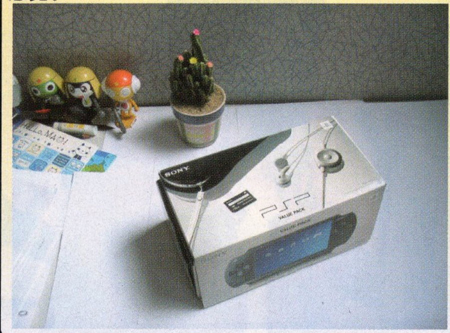


▲我的主机收藏。

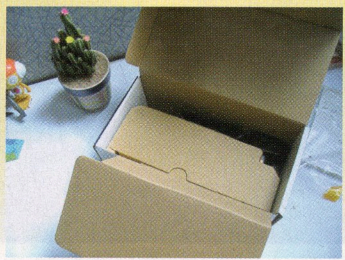
2006年元旦，我在这一天突然对PSP产生了兴趣，我盯着她看了几分钟，便萌生了拆卸的念头。要知道，我在花了2800元买了这家伙之后就一直没打过她的主意。为什么我之前一直不想拆她呢？这是因为我在拆卸手掌机的工作中会永远碰到一个棘手的问题，那就是屏幕绝对会进灰。从GB一直到GBM，我受够了这个苦。我的所有手掌机的屏幕几乎都有灰尘了，PSP是惟一一台没有进过灰的手掌机，由于这台手掌机是所有手掌机中价格最高的，因此我在购买了之后一直没有打算将她拆开。

我能忍耐住万分的好奇心么？答案显然是"不能"，在过了5分钟以后，我就做好了拆卸PSP的所有准备工作。人的好奇心总是有个限度的，我忍受了1年没有拆开PSP，我受够了！

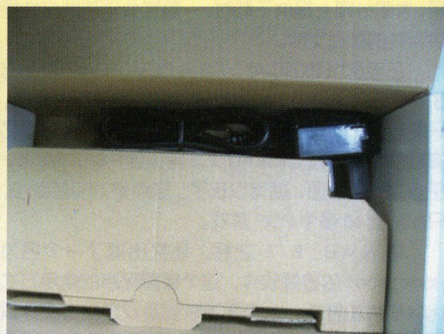
1 准备工作很简单，我在工作台上铺好几张干净的复印纸，并把机器、螺丝刀准备好。PSP的包装给人一种很现代的感觉，很多人都说第一次看到PSP的包装时就有购买的欲望，而我第一次看到PSP包装时，则产生了"迟早我会把你拆掉"的感觉。



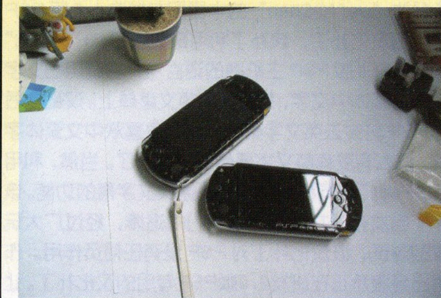
2 这个包装是港版PSP的包装，SONY特别针对香港人的习惯而配置了带有三角插头的标准电源线。



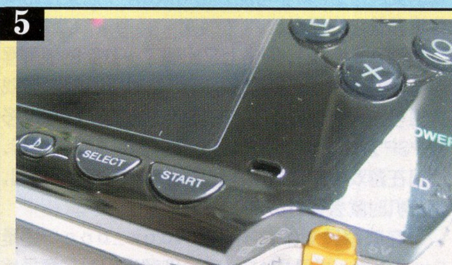
3 由于这条电源线的体积比较怪异，所以内包装里有一个明显的缺口，电源线可以刚刚好放置在这个位置上。日版的内包装也是如此设计，不过日版的电源线则是两个头。



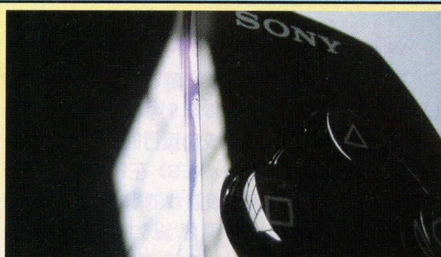
4 打开包装一看，天哪！两台PSP？一台脏兮兮的，另外一台则闪闪发亮。旁边的港版全中文说明书似乎在告诉我：你的PSP是2005年2月份买的，那时候哪来的港版啊。猛然间才想起来，这台全新的港版PSP是帮一个朋友买的，而当时买完机器后顺手把我的机器也放进包装里了。哈哈，虚惊一场。



5



▲猜一猜这台PSP是谁的？



▲再猜一猜这台PSP是谁的？

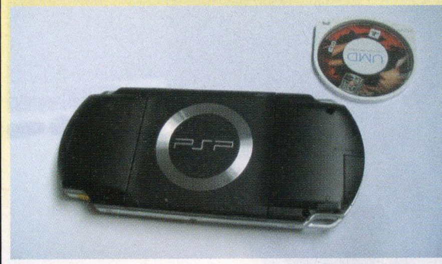
6 好啦好啦，不和大家猜谜语了。我的机器灰尘又多，汗迹又多。而且没有贴HORI原装膜，要知道HORI原装贴膜贴在黑色部分的时候其反光可是会呈现出淡紫色哦。我怎么好意思把人家新买的机器给拆了呢？我将全新机器包装好，只留下我自己那台机器，今天拆机的主角就是她！



7 大部分手掌机的机壳螺丝都是安装在背面，PSP当然也不例外。将机器翻转，仔细查看背面。在PSP背面的右半部分可以发现两个孔。里面深藏了2颗十字黑色螺丝，十字凹槽的直径大约有2.5毫米，螺丝插入主机部分的深度未明。



8 将挂绳取出，接着将UMD盘取出，很快就要进入拆机的正式步骤了！PSP的背面只有2颗螺丝吗？很显然不是。秘密即将浮出水面。



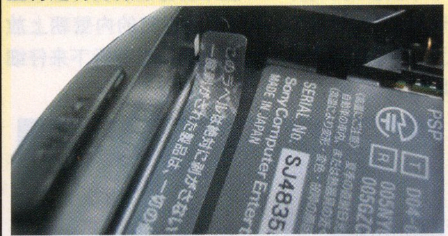
9 将电池盖、电池和记忆棒依次取出，可以看到电池仓内有2张警告铭牌，左边稍小的封条上的内容大致为“禁止撕下封贴，否则失去保修资格”。右边稍大的铭牌上则写着PSP的一些数据规格。



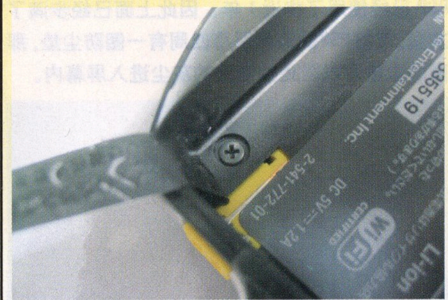
10 二话不说，先把主机右边的螺丝搞定了再说。PSP的螺丝拧得非常紧，这是SONY电器的一贯作风。伴随我身经百战的螺丝刀还是起到了它的作用，只不过在拧的时候显得有些吃力了，手真疼啊……



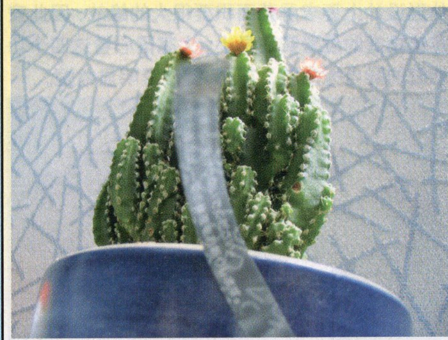
11 将PSP主机右边的2颗螺丝都拆下来之后，用手掰了掰外壳，只是感觉右半部分的外壳有松动的感觉，左半部分还是纹丝不动。看来在电池仓里肯定有隐藏螺丝，找到它！



12 在撕的过程中，封条像是变魔术一般显示出一些标符，PS2也有类似的封条，这样的设计可以让维修人员轻易地判定用户是否自行拆卸过机器，拆卸过的机器将不能享受免费维修服务。在从上到下的撕开过程中，我终于在封条最底部找到了第一颗隐藏的黑色螺丝。



13 将封条贴在花盆上，和我的仙人掌合个影吧。忘记和大家说了，广州在元旦的时候温度约25度（对于怕冷的我来说简直是个天堂般的城市）。这样的温度非常适合带着手掌机去登山游玩呢……



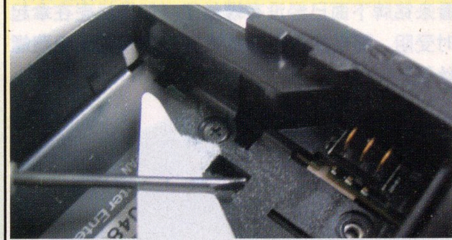
14 继续撕开另外一张铭牌，在铭牌的右上角发现了一颗白色的螺丝。我使劲地拧，就连巴掌紧按着螺丝柄的地方都拧出血痕了，可这颗白色的螺丝就是纹丝不动，看来我自己的螺丝刀已经应付不了这种白色螺丝了。怎么办呢？



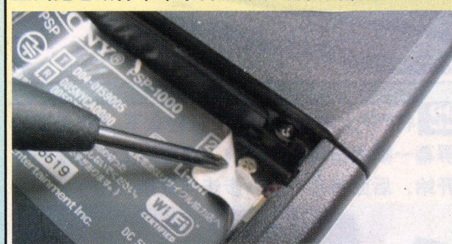
15 不得已只能暂停拆机工作，我想来想去，就想试着去一家眼镜店买一把优质的螺丝刀。店员表示可以借我一用，我连声道谢并当面将白色螺丝卸下，拆完后交还螺丝刀并回到家中。到现在为止已经有4颗螺丝被拆下来了。白色的这颗螺丝非常短小。



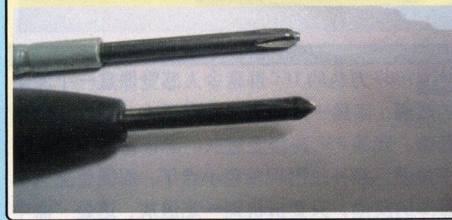
16 继续撕开铭牌，又发现了一颗黑色螺丝。幸好这种螺丝我还能用自己的螺丝刀应付得来。继续将它拧开。



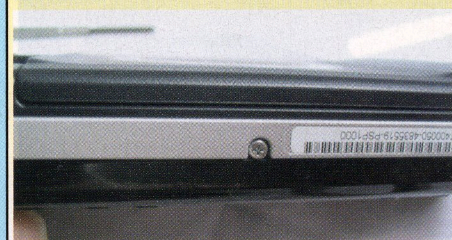
17 接着又撕开铭牌的下端，晕倒！又是那种超短的白色螺丝！用我自己的螺丝刀还是拧不开。真想立刻把它给拧下来暴打一顿！现在我该怎么办？



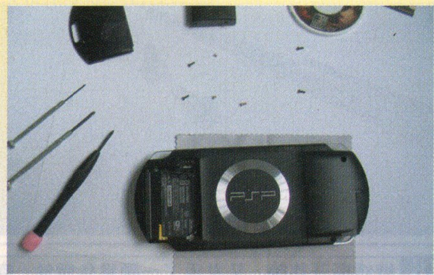
18 急冲冲地跑出门，以百米赛跑的速度跑到眼镜店，并将用过的那把螺丝刀买了下来。回家后和自己的螺丝刀一对比，优劣一目了然。便宜螺丝刀的头很容易钝，而刚买的这把螺丝刀则一直保持坚韧状态。真是一分钱一分货。



19 拆完铭牌的白色螺丝，在PSP主机的下端还发现一颗白色螺丝。顺手将它也拧下来。不过发现这颗白色螺丝和之前的超短螺丝有些不同，它是长型的。



20 此时歇息一会儿，并做好下一步的计划。螺丝已经拧下7颗了，四黑三白。大家如果也想试着拆机，最好养成“将螺丝位置摆成主机内螺丝孔的位置”的习惯。这可是我的经验哦，这个习惯有个好处就是在安装回主机的时候可以很轻易地将螺丝归位。



21 试着将机壳轻轻的拿起，左右方位都无阻碍。看来铭牌下面已经没有螺丝了。(如果机壳在拿起时受阻，那当然还得回头查看铭牌下有无隐藏螺丝了)



22 将PSP上半部分的机壳轻轻拿下，PSP美丽的屏幕一瞬间出现在我眼前。现在的工作只是一个开始，后面将会一步一步走向复杂。



23 1667万色的TFT屏幕令人感觉像是一个深邃的黑洞，漆黑一片的感觉非常诱人。不过从此刻开始，我的PSP将接受进灰的悲惨命运，照片右下角便已经开始出现白色小点了，那便是空气中漂浮的灰尘。只要拆机则一定进灰，这是“命中注定”的一件事。在蒸汽散却的浴室中拆机虽然可以减低灰尘的侵袭程度，但毕竟麻烦了点。



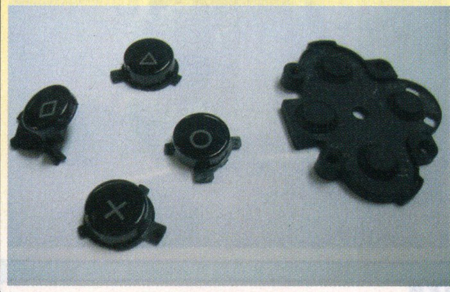
24 为了最大限度的减少灰尘对PSP屏幕的影响，我将一块干净的眼镜布盖在屏幕上。在盖的时候一定要轻巧，不然随便扔一块布上去，不然将会带来更多的灰尘。PSP上半部分的机壳则面朝上轻轻的拿着处理，不要随便将它的内壁朝上放置。接下来我准备将机壳上的按键都拆下来仔细瞧瞧。



25 这是透明的十字键与导电橡皮胶，由于这台PSP已经使用了将近1年，因此上面已经步满了灰尘。幸好PSP的液晶屏幕四周有一圈防尘垫。那圈防尘垫可以阻止按键处的灰尘进入屏幕内。



26 这是四个大家耳熟能详的功能键，由于PSP外形设计上要求屏幕面积要很大的缘故，因此安排给按键的位置实在是小。大家留心看这四个功能键的导电橡皮胶，“□”键位置明显缩短。



27 这是手感绝佳的类比滑杆，滑杆主体是用2颗白色螺丝固定在机壳上的。滑帽在拆卸时很轻松，用手指一扣就出来了。据说有些朋友的滑帽已经丢了。那么我这台PSP在拆过滑帽后，会不会变得更加容易丢呢？我心里盘算着要不要在装回去的时候往上面滴一滴“502”？



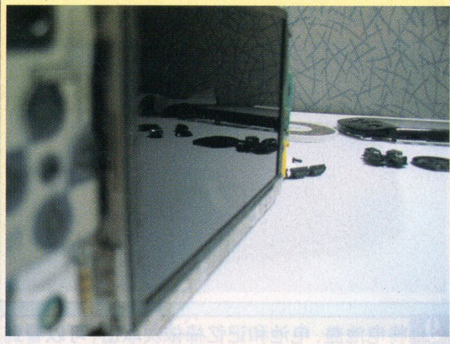
28 接着把PSP屏幕下端的那排功能键拆下来，上半部分机壳的拆卸工作就到此为止了，让我们来看看战果吧。



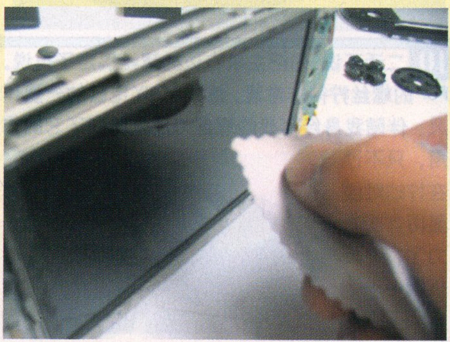
29 掀开眼镜布，继续主机的拆卸工作。



30 大家从这个角度看的话，可能看不到多少灰尘，这也许也是相机拍摄不出细节的缘故。但我要告诉大家，自从我拆开外壳之后，上面增加的灰尘实在是太多太多了……（想哭）



31 大家如果日后有机会遇到屏幕进灰的问题，一定切记不要用布直接擦屏幕，这样只会越擦越糟糕，这是因为纤维与灰尘之间的摩擦很容易让你的屏幕伤痕累累。解决的方法是用皮老虎工具去吹。或者和笔者一样，用眼镜布的一个角去轻轻的清扫，记得每扫一两次便要将眼镜布拿到别的地方抽打一下，这样做是为了清理掉才赶吸附的灰尘。



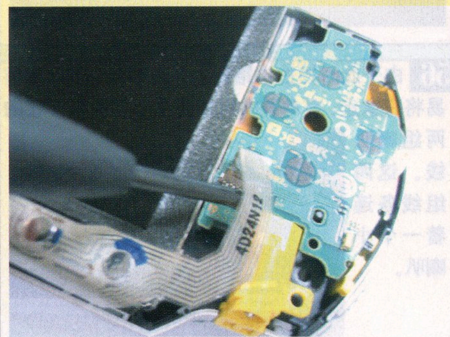
32 其实话说回来，现在进行灰尘的清扫工作根本无任何意义，因为现在并不是在安装回机器，而是在拆卸机器啊……将L、R键取下后，接着观察PSP主机，在滑杆底座附近发现与屏幕之间的卡口机关。



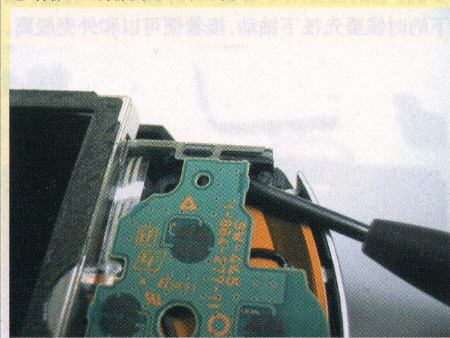
33 这里的卡口机关连接的是屏幕下面那排按键的数据排线，排线的基座采用的是金属垫片，两者是一体的。用一把小刀或者一字螺丝刀便可以将它撬开。



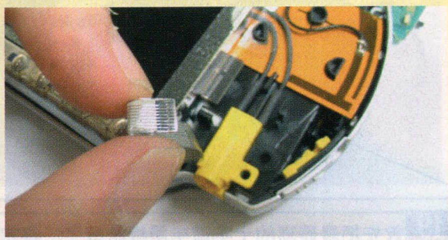
34 在数据排线的右边发现它用途与主板直接的连接口，这是PSP拆机工作中遇到的第一个数据接口。接口采用的是SONY电器常见的卡口方式，将卡口上方的褐色塑料片垂直向上掀起，即可轻松将排线抽出。



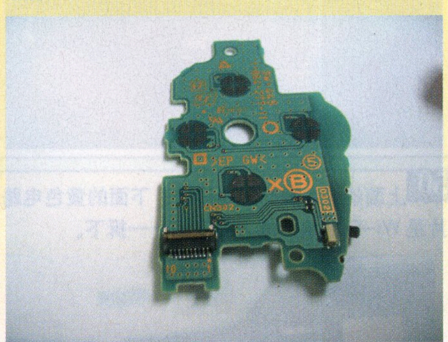
35 这里可以顺势将功能键的电路板一起取下，电路板是被两个塑料扣子卡住的，用螺丝刀撬开电路板上端被卡住的地方。



36 这个时候千万不可以轻易将功能键的电路板拿走，因为它的背面还有一组数据接口，将电路板稍微翻转便可以看到数据接口，和前一个数据接口的处理方式一样，用螺丝刀轻轻掀起负责卡口的塑料片，这样一来两组数据接口都断开了，接着将电路板抽走。



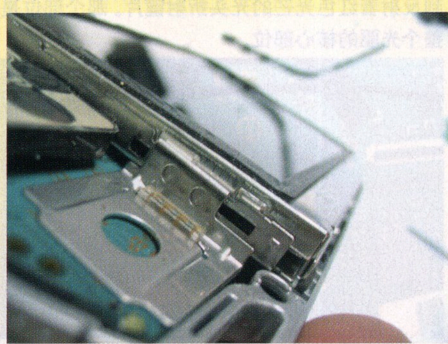
37 这便是负责"△○×□"四个功能键的电路板了，上面并没有处理芯片，它所负责的只是信号传输。PSP在使用了很长时间之后，如果按键稍有不灵，可以试一下用干布擦拭那四个黑色的导电接口。



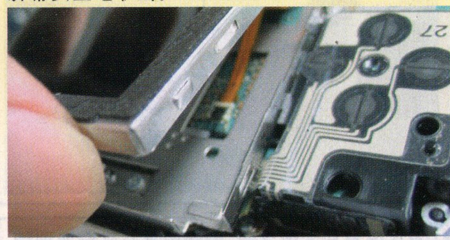
38 将排线移走后，可以看到屏幕上印有"S H A R P"的字样。传闻中后期主机采用"SAMSUNG"屏幕，不过我还没有见到。



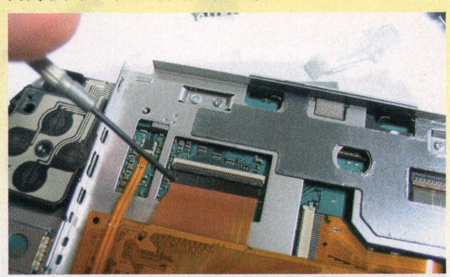
39 接着在那附近的金属垫板上还看到了别的卡口机关，那一定是屏幕与主板之间的卡口了，四周仔细查看了一下，发现屏幕两端各为2个这样的卡口。这样算下来一共就4个卡口。



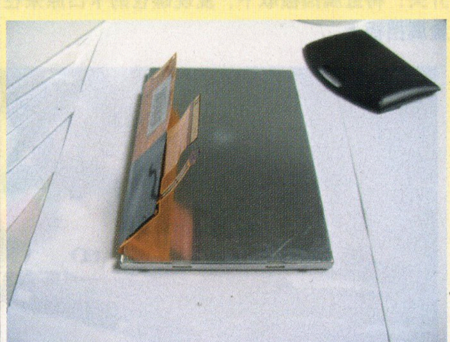
40 要想将屏幕拆开，这里便一定要大胆，要有技巧并用力的撬其中一个卡口，一旦卡口与卡位分离，便立刻用另一只手将屏幕取出。虽然此时屏幕不能取出太多位置，但只要保证卡口与卡位不对位，那便好办了。用这个方法可以撬开同垂直水平线上的另一个卡口，一旦2个卡口被撬开后，剩下的2个卡口就扣不住了，此时便可以将屏幕安全地取出。



41 屏幕虽然已经取出，但背后还有两组数据线与主板相连，其中大的为数据排线，小的为电源排线。拆卸的方法与之前雷同，只要掀起褐色塑料片便可以轻松将排线抽出。



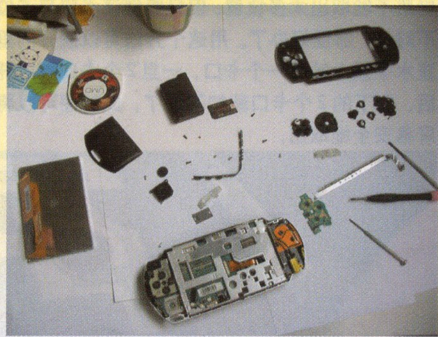
42 排线一旦拆开，屏幕便可以拿开了。为了避免灰尘侵袭，将屏幕面朝下放在干净的位置吧。



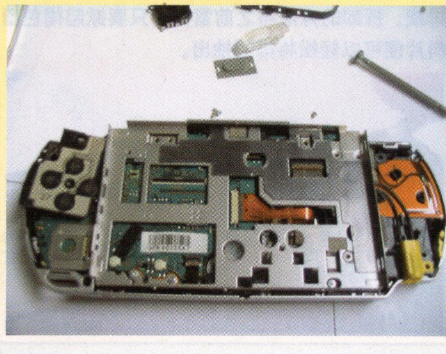
43 排线抽出后，褐色塑料片保持掀开的状态即可，没必要压回去。据笔者所知很多高科技的电路设计上都采用这种非焊接式的连接形式。这样设计的好处便是可以节约生产时间与成本，因为这样做不需要工人手工焊线。



44 拆到这一步，桌上已经乱七八糟地布满了零碎物品了，要记得哪些配件是怎么拆下来的，不然装不回去就糟了。



45 在屏幕与主板之间，安插的是一张金属挡板，我现在的工作就是将它拆除。在它上面有2颗白色长螺丝、1颗黑色长螺丝、3颗白色短螺丝。



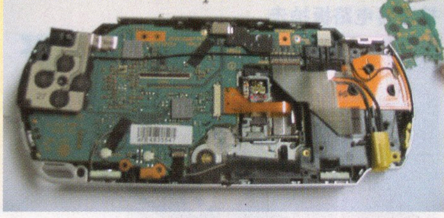
46 将所有的螺丝都拧开后，此时打开UMD碟仓开关，将金属挡板取下，发现碟仓的卡口原来在金属挡板上。



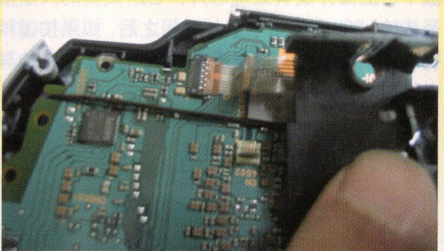
47 金属挡板一旦取走，UMD碟仓盖由于缺少卡口，所以就保持为开始状态了。



48 接下来便进入PSP最关键的部位了。这便是PSP的主电路板了。大致的查看了一下，左端还有十字键的电路板没拆，电路板右下方可以看到UMD光驱。在主机的右半部则分布满了密密麻麻的数据线。要想拆开这块电路板就一定要理清头绪。



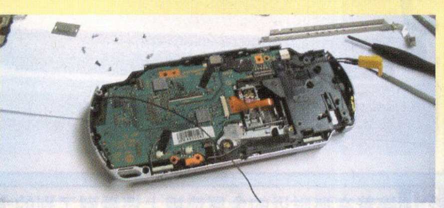
49 首先把最碍事的十字键电路板给拆了，将它翻转身体，在下面发现了排线卡口，用老办法将它抽出。



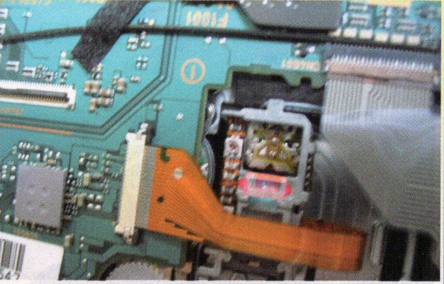
50 上面的是R键的导电排线，下面的黄色电路片是Wi-Fi模块天线。将它们一一拆下。



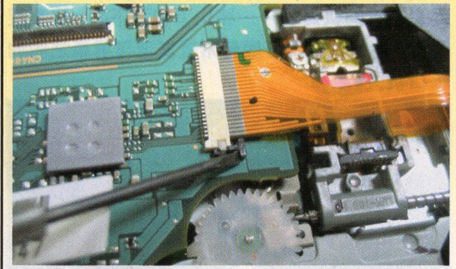
51 这样看上去就干净多了。那条黑线连接着一张金属片，实际上他们充当着无线网卡天线的作用。



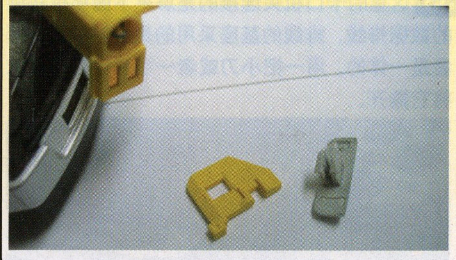
52 非常抱歉这张照片没有拍得很清晰。这是光驱与主电路板的数据连接口。从这个角度还能看到反射着红色光芒的光头折射镜片。那个部位是整个光驱的核心部位。



53 将光驱数据排线抽出的方法和前几次有所不同，这一次是要用螺丝刀将两个小开关推出。



54 主机侧面的电源键同样采用卡口设计，白色按键有两个勾形插头插在黄色挡片上，只要用螺丝刀将两个勾形插头推向同一中心，便可以将按键与挡片分离，轻松取下。



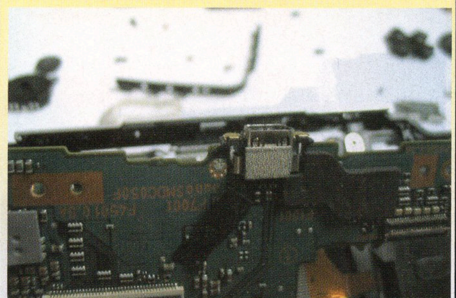
55 电源开关取下后，便可以接着将PSP侧面白色条取下。



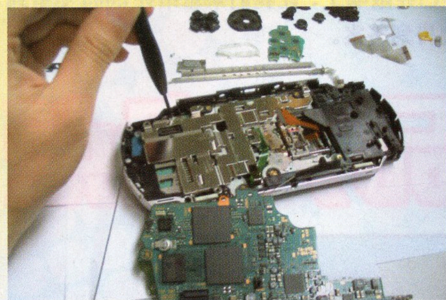
56 由于此时的主电路板上并无螺丝，所以很容易将它拿走，在拿开的时候要小心别弄断下端的两组喇叭线。这两组线各连着一个小喇叭。



57 下面注意的是喇叭线，上面该注意的就是USB接口了。这个玩意的重要性想必不用和大家多说。它的位置刚好插在PSP外壳的USB孔里，取下的时候要先往下抽动，接着便可以和外壳脱离。



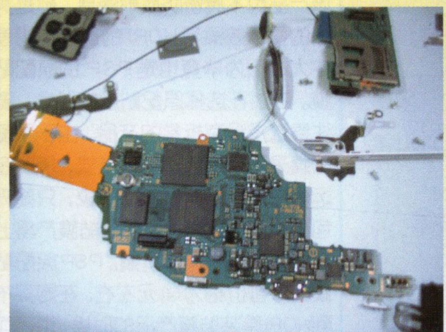
58 在主电路板下面又发现一块金属垫片，将上面的螺丝一一拧开。并移走金属垫片。



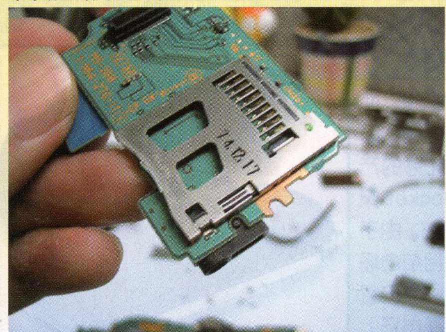
59 这时候将安插在机壳上的两个喇叭取出，这样就可以连着主电路板一起挪走了。



60 这块主电路板上有一块333MHZ的特制CPU、一颗32M三星内存以及一颗内置有PSP系统固件的32MB NAND闪存等等重要的芯片，这块电路板等于PSP的核心。



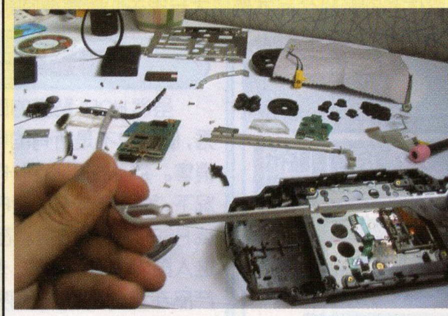
61 接着便是记忆棒的卡槽，它的功能相当于一个读卡器。上面还集成有一个耳机插孔。背面则是Marvell负责设计的802.11b无线网卡。之前的那条黑线便是连在这玩意上面。



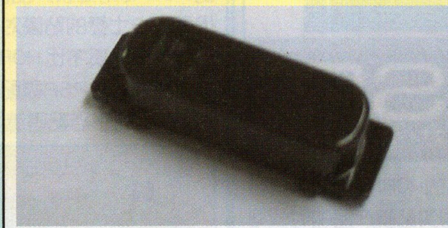
62 把记忆棒卡槽的盖子拆除。



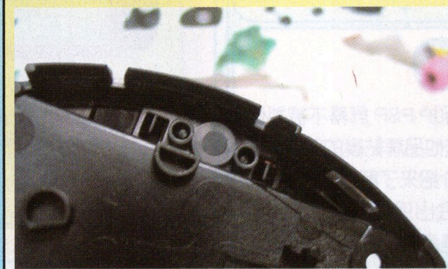
63 把底部的PSP侧面白色条拆除。



64 把顶部的PSP侧面白色条拆除，上面有个红外线发射端口也一起拆了。

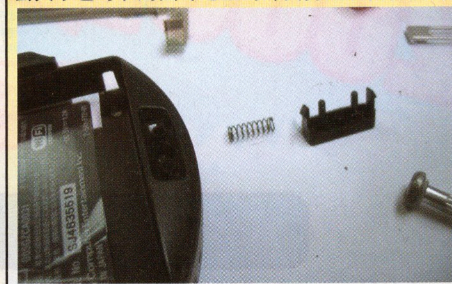


65 这是电池盖的"PUSH"键，和电源键一样都采用卡口设计。两个小圆圈旁边的正是卡口，用螺丝将卡口推下去。

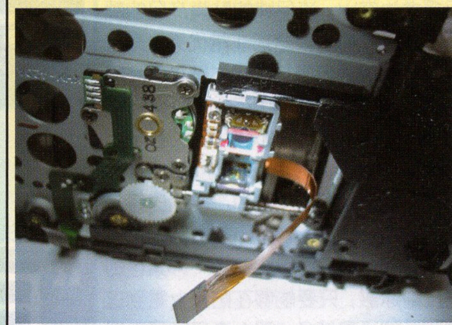


66 成功将"PUSH"键拆出！

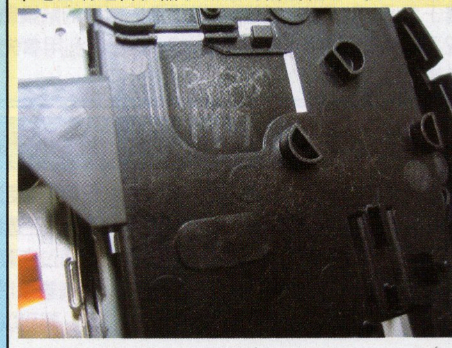
"PUSH"键之所有会自动回位，是因为有弹簧的缘故，在拆卸的过程中小心别让弹簧跳走。万一丢失了也可以用圆珠笔里的弹簧剪短后代替使用。



67 拆卸工作到此也就算结束了，光驱和PSP背壳实际上就是最后2个分离的部件。从这个角度可以看到由于拆机工作导致光头背面直接裸露在外界，一些灰尘正黏附在光头附近。配置有光驱的游戏机之所以时间长了其读盘能力会有所下降，原因之一正是灰尘。



68 在外壳的内部发现一些有趣的字迹，上面用铅笔写着"12/26"字样，也就是说这块机壳是12月26日生产的？笔者是2月买的PSP。那是否可以简单地证明这台机器从诞生到售出花了2个月时间？



最后来一张全部零件合影，现在我该担心的是怎么将所有部件都装回去，由于PSP设计非常复杂，再加上屏幕无时不刻被灰尘骚扰着，所以要想短时间装回去真是一件头痛的事情……

拆机的故事就到此告一段落了，从拆机的过程来看，PSP的设计可以说非常精美，零部件多而不杂，每一个部件都相辅相成，起到了各自的作用。虽然这个工作满足了自己的好奇心，但换来的却是满屏的灰尘，当然我还是觉得这一次拆机是值得的。最后希望这个小小的拆机故事可以满足各位的好奇心。



文 Binbin30

2005年PSP掌上游戏机的热销，也带动了相当一部分的周边产品。这些周边中不乏采用新概念、新技术所设计的产品。2006年的钟声已经敲响了，让我们来总结在2005年里到底有哪些产品值得大家的认可。通过本文你将会得到答案。

2005年 PSP周边产品大盘点

贴膜产品

在众多周边之中，PSP首要购买的就是贴膜。贴膜在国内的市场上大量充斥着粗制滥造产品，在使用时会表现出模糊的颗粒效果，让PSP优秀的显示效果大打折扣。所以在购买PSP主机的时候，选择一款优秀的贴膜产品就是广大玩家关心的首要问题。

最佳贴膜——HORI

在众多的周边产品的生产厂家之中，HORI产品的品质广大玩家都比较放心。特别是在贴膜这类产品中，HORI的品质尤为突出。该品牌的贴膜产品的颜色的透光率和清晰度都非常优秀，而且HORI的贴膜还具备其他同类贴膜产品所不具备的降低反射的特殊涂层。当然，由于HORI贴膜产品的优秀质量，在市场上假冒HORI品牌的贴膜产品随处可见。所以各位玩家在购买贴膜产品的时候一定要注意分辨真假。真品HORI贴膜产品在对光线照射的时候会看见一种紫色的防反射涂层，只要能够在贴膜上看到这种紫色的涂层颜色，那么真品的概率就很大。当然判断HORI真品的办法应该是综合一起判断，仅凭反射层的方法只能粗略判断。真品的HORI贴膜零售价格在50～75元左右，不同地区的价格有所不同。一般在购买贴膜产品的时候可以事先与电玩商家达成协议，最好能够写在购买单据上写明购买的贴膜产品属于真品，让商家以书面的形式承诺销售的贴膜属于真品。如果在这样的情况下还是购买到假冒产品的时候，就可以利用事先协议好的处理办法让商家负责了。



其他品牌的贴膜产品

玩家在选择其他品牌的贴膜产品的时候，最主要考虑的问题就是贴膜产品的颜色还原效果和显示效果。例如那些贴上去就会出现模糊颗粒显示效果的贴膜就不要考虑了，那样的贴膜产品也仅仅能够起到保护PSP屏幕不被划伤而已。在选购其他品牌贴膜的时候，可以通过商家的介绍来了解实际性能，只要商家承诺不会出现模糊颗粒感的贴膜，都可以算是合格的产品。

入围贴膜——卡士登贴膜、PSP原配贴膜

虽然HORI贴膜的质量的确很优秀，但是也不是所有的电玩商家都有销售。那么在买不到HORI贴膜的情况下，笔者推荐卡士登PSP专用贴膜或PSP原配的贴膜。在PSP主机刚进入国内市场的时候，卡士登的贴膜产品在当时的销售比例相当高，因为卡士登原来就是专门生产PDA类产品专用的贴膜产品，所以这次推出的PSP专用贴膜产品的品质也非常优秀。卡士登的贴膜对比HORI的产品，除了不具备防反射的涂层之外，产品的整体品质不比HORI差。卡士登的销售价格在35～50元左右。



还有一种PSP原配的贴膜产品，这种产品主要在香港的多数电玩商家都有销售，属于搭配香港版本PSP主机一同销售。在国内，只要属于加盟香港恒井代理的电玩商家都会有这类贴膜的销售。PSP原配的贴膜的品质也相当不错，没有模糊的颗粒现象。当然，该产品也不具备防反射涂层，但是实际的显示效果与HORI的产品也相差不大，因为毕竟也是PSP的原配贴膜。不过在选择原配贴膜的时候，要注意选择没有折痕的产品。由于原配贴膜采用了全塑封包装方式，所以在运输的时候会有折痕的现象，只要外包装能够看到折痕，那么贴膜产品上面也会留下相同的折痕。PSP原配贴膜的零售价格为50元左右。在购买不到HORI原装贴膜产品的时候，也还可以选择卡士登和PSP原配贴膜产品。



PSP保护盒产品

笔者认为，虽然PSP的豪华版本中赠送了用来保护PSP的布套产品，但是在实际使用中的保护性能就相当有限。因为是布套产品，所以并不能够保护PSP主机受到的压力损坏问题。特别是还在上学的玩家，由于经常把PSP放到书包中，已经有不少因为使用原配保护布套造成的PSP屏幕被压坏的问题。所以为了避免PSP屏幕被压坏，选择一款适合自己使用的PSP保护盒也相当重要。

最佳保护盒——罗技PlayGear Pocket

罗技的周边产品也是以质量闻名的，以前都只专注于PC周边产品的开发，鼠标和键盘是玩家们最早接触过罗技产品。现在，罗技也专门为PSP设计了几款专用产品，其中这款专门为PSP设计的PlayGear Pocket保护盒在2005年的市场上得到了不少国内外玩家的认可。将PSP放入保护外壳的时候，PSP就与保护盒非常紧密地结合在一起。在运行游戏的时候也不需要将保护外壳卸下来而能正常地玩游戏。这款保护盒能够很好地避免了PSP被压坏的问题，而且在操作游戏的时候也没有任何的阻碍现象发生，是一款相当优秀的产品。目前这款PlayGear Pocket保护盒的零售价格在160元左右。由于罗技产品的出色性能表现，目前市场上也存在大量的仿冒产品，一般仿冒产品零售价格在60元左右。在市场上



经常有不良商家将仿冒的产品当作真品来销售，所以大家在购买的时候，要注意鉴别真伪。

罗技保护盒160元的价格对于学生玩家来说确实是太贵了。所以在市场上，不少的玩家都希望能够有价格低廉、保护性能又优秀的PSP保护盒。在价廉物美的保护盒产品里，市场上得到众多玩家认可的就是京王子推出的保护盒了。这款PSP保护盒产品采用硬塑料加上绒布的设计方式，在产品的外观和保护性能上都有不错的效果。笔者当时就看过一位刚购买这款保护包的玩家，在一米的距离做"自由物体降落"试验，试验的结果是放在里面的PSP主机完好无损地正常工作——笔者当然不推荐玩家也做这类的自由落体试验，因为任何完全的保护措施都会有意外情况发生。这款京王子推出的保护盒的零售价在30元左右，需要寻找价廉物美的保护盒产品，可以优先考虑这款。



入围保护盒产品——京王子PSP保护盒、Gamexpert保护盒

在2005年底的时候，英国品牌Gamexpert周边产品强势登陆国内的周边市场。目前全国各地的电玩商家都有Gamexpert产品销售，所以玩家在选购Gamexpert产品的时候相当方便。Gamexpert周边产品也有一款PSP的保护产品——POWER Grip Case。这款保护盒有不同于其他保护盒产品的地方，他能够额外提供电源供应给PSP主机，可以延长相当长的运行时间。该产品能够通过赠送的4颗AA 2300mAh镍氢电池为PSP主机供使电，再配合PSP原配电池，总共能获得十几小时的连续运行时间。目前这款产品在电玩市场上销售火爆，最近购买PSP的玩家不少都选择了这款能够额外提供电源的PSP保护盒。这款保护盒可以在盖上盖子的时候操作PSP的游戏，在使用上的确方便了不少。不过这层保护盒相对罗技的产品而言，就薄了不少，而保护压力的作用也就有限了。该产品的零售价格在130元左右，产品会额外赠送4颗容量为2300mAh的AA镍氢充电电池和充电使用的USB充电线。如果需要保护功能和供电功能同时具备的保护外壳产品，玩家就可以考虑这款POWER Grip Case保护盒产品。





其他品牌的保护盒产品

在国内的电玩市场上，还充斥着大量不知名的PSP保护盒里。例如右面图片中有着《真·三国无双》漂亮图案的金属PSP保护外壳就属于这类的不知名的产品。虽然这类金属类的保护盒产品也能提供出色的保护性能，但是由于其产品品牌的知名度较小，所以在市场上被玩家认可的比较少。当然，不知名品牌也不能一概视之为劣质产品而被全部否定，这些产品中也不乏出现优秀产品。玩家在选择这类不知名产品的时候，最好多做参考。

PSP锂电池

最佳电池产品——原装2200mAh容量锂电池

SCEI公司在PSP原配锂电池1800mAh的基础上，通过改进锂电池生产工艺又发布了2200mAh容量的原装锂电池产品。该产品相比原来的电池在容量上增加了20%的容量，但是电池的整体体积没有发生任何变化。由于原配的1800mAh电池对于支持PSP强大功能的长时间运行来说还是杯水车薪，所以原装2200mAh的电池就适合在外运行时间比较长的朋友购买。由于是SCEI生产的原装产品，所以电池的品质问题就可以放心。在购买的时候，最好能够测试能否充电正常，只要充电功能正常就说明电池没有问题了。原装2200mAh电池的零售价格在360元左右，对于不想破坏PSP外观整体美感又想增加PSP运行时间的玩家就可以考虑这款产品。



入围兼容锂电池产品（空缺）

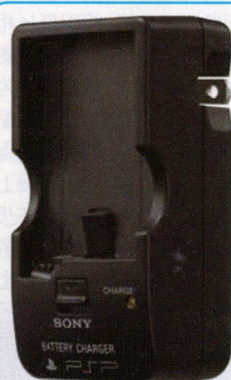
由于PSP锂电池产品的硬件特殊性，国内组装生产的PSP锂电池产品也不少。但是由于受到PSP电池加密信息系统的制约，组装生产的锂电池产品在稳定性上面还是有待认可。虽然目前众多组装电池产品在使用上，目前还没有发现任何负面问题，但是能否经过长时间的考验就不好判断了。一般兼容电池出现的最多问题主要表现在电池容量、充电问题及使用稳定性上。笔者在本地市场经过对多种组装电池实际使用情况的观察，发现组装电池在正常使用PSP的情况下还是非常稳定的，但是如果用组装电池来对PSP固件系统进行升级，那么PSP将会报告电池出现错误，不允许升级的提示。从这样的结果来看，组装电池的加密信息系统的仿真上面还存在没有解决的问题。所以在入围电池产品这项就只能空缺了。



PSP充电器

最佳充电器——PSP原装快速充电器

虽然在购买PSP的时候已经赠送了一个PSP充电器，但是配送的充电器只能够在配合PSP主机的情况下才能够对PSP电池进行充电。那么玩家如果同时拥有多颗电池，那么充电的问题就突出了，所以在这种情况下选择一款外置的快充就非常重要了。目前快速充电器性能和稳定性最好的，当然就是PSP原装产品。目前该产品在国内的电玩市场上已经有销售，广大玩家可以方便地购买到。目前该充电器的零售价格在280元左右。



入围兼容快速充电器产品（空缺）

还是由于加密信息系统的限制问题，兼容生产的快速充电器产品在稳定性上面还有待市场的验证。笔者有一位朋友就是从事PSP兼容充电器产品的开发工作，他在开发充电器的过程中就发现。如果充电器没有具备加密信息系统与电池系统的通讯能力，那么原装的锂电池产品就不能够在这个充电器上正常充电，甚至还会产生将原装电池损坏的现象。目前市场上已经出现了组装的快速充电器产品，从能够推出产品的特点来看，说明加密信息系统的破解已经完成了。但是在长时间的使用中是否会对电池造成不良影响就需要时间来验证了。所以入围兼容快速充电器产品的提名也只能先空缺了。



外置电池包

最佳外置电池包产品（空缺）

如果购买PSP的玩家经常在外，那么就肯定需要一款适合自己使用的外置电池包，这类产品可以提供给PSP主机相当长的供电时间。但是在该类产品中，由于没有行业标准，所以每个品牌之间的性能差距非常大。产品根据使用电池的不同，可以分为AA电池类和锂电池类。使用AA电池的外置产品的设计思路都很简单，就是使用串联电池的方式，让工作电压达到PSP主机的要求就能够对PSP供电了。但是使用这类AA电池包产品的时候，为了延长实际使用时间，最好先将PSP原装锂电池拿出，然后再使用外置电池包的电源。如果没有拿出电池，那么电池包将会对PSP内部的锂电池进行充电操作，外置电池包的电能就消耗在充电上了。

另一类外置电池包使用了锂电池，这类产品的售价一般比较高。但是在选择这类产品的时候，就必须注意该产品的最大输出电流问题了，因为一颗锂电池的工作电压是3.6V，如果需要达到PSP使用的5V电压，那么就需要DC/DC转换电路了。但是由于不同产品所选择使用的DC/DC芯片的型号不同，那么实际输出电流就所有不同。一般低价位的产品提供的电流只有500mA左右，而高价位的产品输出电流最大可以达到2A的水平。玩家选择锂电池的外置电池包产品时，最好选择输电流能够达到2A的产品。例如对数码产品能够提供充电操作的数码随身充就属于输出电流大、产品品质稳定的产品。但是这类产品的价格一般都在200元以上，需要稳定的外置电池包的玩家可以考虑这类产品。

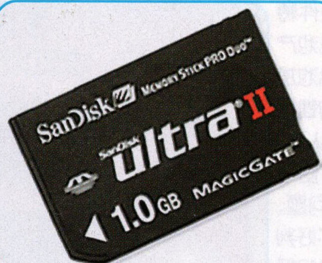
由于该类产品品牌众多，实际的产品性能也需要时间来验证。所以最佳外置电池包产品也是空缺。



记忆棒产品

最佳记忆棒——Sandisk记忆棒

Sandisk公司在储存卡领域的实力得到了多数消费者的认可。也由于该公司在该领域的主导地位，Sony公司才会与Sandisk合作生产更新型的记忆棒产品。在相同容量、相同档次的记忆棒产品中，Sandisk的产品在读取、写入速度上都比Sony的产品有很大的优势。所以最佳记忆棒产品的头衔留给Sandisk品牌的记忆棒比较合适。笔者推荐，如果需要购买原装记忆棒产品请优先考虑Sandisk，性能上优秀，价格也低廉。目前众多玩家所关心的2G记忆棒，虽然在国内还没有正式上市，但相信在2006年Sandisk品牌的记忆棒产品将会在国内正式登陆。在购买Sandisk产品的时候，最好选择购买正规公司代理的行货产品，这样可以给你提供更好的保修服务。Sandisk记忆棒能够提供5年的保修服务。如果是ULTRA产品，可以提供终生质保的售后服务。



入围产品——Sony记忆棒

虽然Sony的记忆棒不及Sandisk性能强，但还是有相当一部分的消费者认可了Sony品牌的记忆棒产品。目前国内市场已经能够购买到Sony原装的2G记忆棒产品，零售价格在1260元左右。追求品牌统一的玩家可以考虑购买。



最佳组装记忆棒——组装2G记忆棒

在国内的记忆棒销售市场上，销售最为火爆的记忆棒产品就是组装的2G记忆棒了。该产品目前最大的优势就是价格低廉，零售价格在685元左右。在组装的2G记忆棒产品中，有两种容量的产品。一种是1958M容量，一种是1948M容量，品质最为优秀的是容量为1948M的产品。以前在判断组装记忆棒与原装记忆棒区别的时候可以通过读卡器能否识别来判断，但是目前国内生产的组装2G记忆棒产品，容量为1948M的产品也能够通过读卡器正常读取了。看来组装记忆棒的生产工艺经过1年的时间也成熟了起来，虽然能够被读卡器读取了，但是组装记忆棒产品的稳定性还是需要时间验证。一般组装记忆棒产品都是采用闪存芯片二次封装后才制造出来，所以组装记忆棒也有其明显的缺点，组装记忆棒的数字保护不完善，采用

数字保护加密的数据文件无法在组装记忆棒上面正常保存，例如ATRAC3音频的文件就不能转换到组装记忆棒上，AVC编码技术的加密MP4文件也不能保存在组装记忆棒上。（PSP官方视频下载网站上提供的480×272分辨率的AVC编码的MP4文件就采用了数字保护加密技术。）组装2G记忆棒产品一般都提供1年的保修时间。

PSP便携音箱产品

最佳音箱产品——罗技 PlayGear Amp-PSP音箱

在便携类PSP音箱产品中，得到广大玩家认可的就是罗技的PSP音箱产品。该产品采用类似PSP陶瓷漆表面的工艺制造，在搭配PSP使用的时候，能够非常完美地配合起来。由于罗技公司也生产电脑多媒体音箱产品，因此这款专门为PSP设计的音箱的音质也非常不错。该产品可以使用外置电源和AAA电池为其供电，适合在家里或者外出聚会使用。把PSP与这款产品结合起来，就是一款小巧的卧室模拟家庭影院系统，听音乐、看电影都不在话下。这款产品的零售价格在480元左右，虽然价格比较高，但是产品的实际性能会让你满意的。



入围音箱产品（空缺）

电玩市场中，其他品牌的音箱产品的实际效果就大打折扣了。这类产品中，相当多的产品都会出现破音或者削顶失真的现象。而且有些产品只有轰隆隆的低音，而缺乏中音和高音的表现，让音乐的整体感觉非常不平衡。所以玩家在选择其他品牌的PSP便携音箱产品的时候，最好让商家能够提供试听的机会，让自己的耳朵来体验实际效果。

PSP耳塞产品

入围耳塞产品——MX500、Sony E888



市场上有众多的耳塞品牌，但是每个人对耳塞的要求各不相同。国内市场中，耳塞的价格从30元到1万元的产品都有。玩家在选择耳塞的时候可以根据自己的经济能力及对耳塞的要求做选择。一般在国内市场里，能够被消费者认可的耳塞就属森海塞尔的MX500耳塞了，MX500耳塞的表现在低音、中音、高音3个方面都表现很平衡，没有什么部分是特别突出的表现，一般入门级别的耳塞都会选择MX500，该产品的价格也不高，零售价格在170元左右。

还有另一款耳塞也是众多消费者认可的产品，那就是Sony生产的型号为888的耳塞。这款耳塞于1998年生产，耳塞的最大特点就是采用了生物纤维膜来制造。所以Sony 888耳塞表现的最优秀的部分就是中高频部分，888耳塞的中频细腻柔和，高频亮丽。888耳塞特别适合用来聆听女声歌曲，给你特别舒服、特别耐听的感觉。但是由于采用了生物纤维膜，要想让888耳塞完全发挥效果，需要很长的煲耳塞时间。888耳塞分为长线耳塞和短线耳塞，长线耳塞采用蝉式包装盒，短线耳塞采用皮套包装，在购买的时候可以根据使用情况来选择短线还是长线产品。888耳塞目前的零售价格在360元左右。



最佳PSP耳塞产品——舒尔E4G耳塞



前段时间，美国知名耳塞制造公司舒尔推出了专门为PSP而设计的耳塞产品。其中级别最高的就是E4G耳塞，这款耳塞采用了黑色的外观风格，整体上与PSP很配。在音质的表现上，广大的玩家就不用担心了，E4G的前身就是被众多耳塞发烧友认可的E4C，所以在音质的表现上肯定能让你满意。当然，作为游戏系列级别最高端的耳塞来说，该产品的价格肯定不低，产品的零售价格为299美元，折合人民币为2426元。舒尔的耳塞产品都采用了入耳式的设计，所以在佩戴的时候需要一段适应过程。因为入耳式耳塞的隔音效果的确太出众了，只要戴上基本上就与外界的声音隔离了，所以笔者建议使用入耳类耳塞的时候千万不要在室外使用，也不要开车时使用，以免发生意外。

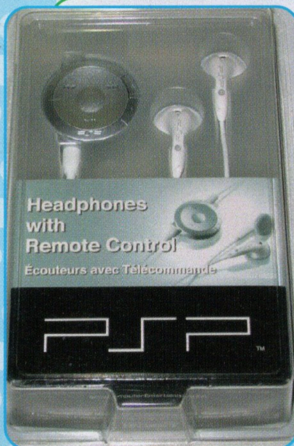
USB数据线产品

最佳USB数据线产品-Sony原装USB数据线

国内市场上销售最多的USB数据线应该就是Sony原装的USB数据线了。Sony原装USB数据线的最大优点就是包含一个TDK生产的磁环，磁环能够防止电子信号受到电磁干绕，保证USB数据通讯的稳定性。由于该产品的稳定性优秀，制作工艺良好，所以得到了广大玩家的认可。目前Sony原装USB数据线的零售价格在25元左右，选择USB数据线的时候可以优先考虑Sony原装USB数据线。



PSP线控产品



PSP在使用MP3功能的时候，最好的操作方式当然是使用线控。在国内，可以购买到原装的线控，所以其他的组装线控也就不用区考虑什么最佳线控的提名了。原装线控器还附带PSP的专用白色耳塞，产品零售价格为190元左右，经常使用PSP听音乐的玩家可以购买线控产品，方便自己在听音乐的时候操作。

当然，国内的周边市场还存在不少稀奇古怪的PSP周边产品，例如4G的PSP专用硬盘产品，但是这类产品的实用价值不大，所以笔者就不一一列举了。上述的周边产品都是国内市场上普遍关注的周边产品。让我们展望2006年，希望国内的周边市场能够出现更多、更优秀、更实用的产品吧！以上各种周边价格均为参考价格，最新周边及价格信息，可以登陆LEVELUP电玩商城（www.levelup.cn/mall）查询。

Internet从掌上起步！

——PSP网络配置全解

文 ZinniaSun



自打PSP这位掌中骄子诞生之际，机体配置有无线网卡就被作为炒作的焦点，各媒体纷纷对PSP功能进行了各种预测，加之强劲的硬件机能，更是为PSP功能拓展上提供了无限的可能性！无线上网——自是其中之一。在1.5版本内核辉煌之时，就有人通过提取游戏中内置浏览器首次为PSP登上Internet舞台打开通路。2.0版系统诞生后，我们掌上的宝贝终于华丽地拥有了笔记本电脑般的无线上网功能，官方在操作系统内置支持多页面跳转的高效浏览器，不论速度和稳定性上都比第三方软件更胜一筹，在我们PSP诞生周年之际更新的2.6系统更是完美地支持了简繁体中文内码，超级华丽地实现了中文网页正常显示！下面就让我们一同来看看究竟如何让掌中的PSP超超级华丽的登陆Internet吧！

网络配置篇

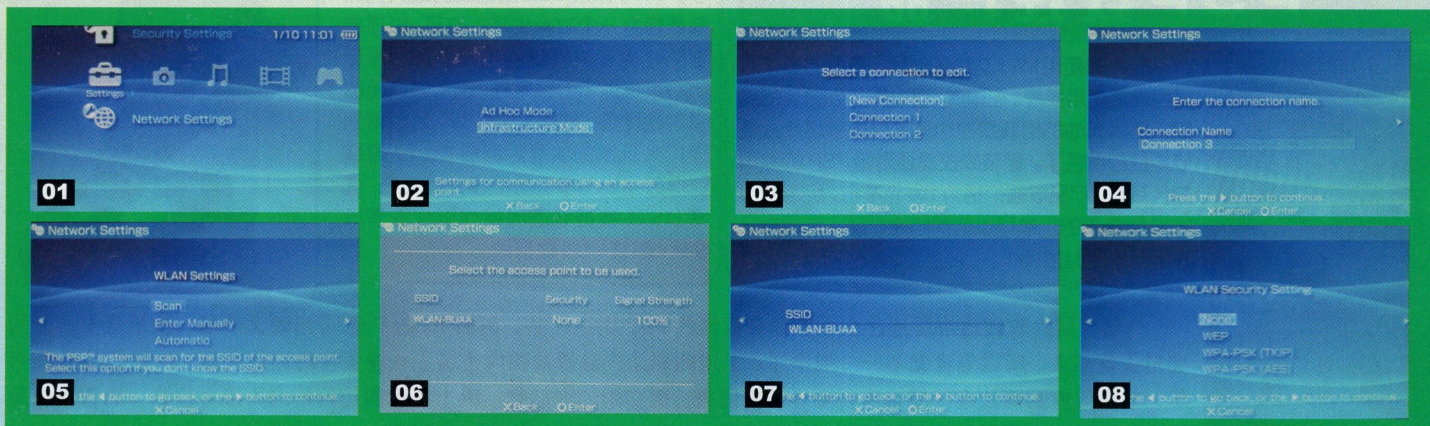
鉴于PSP网络接入方式的多样性，在这里大体上归纳3种接入网络的配置方案，我会为大家一一详细介绍，即使对Wi-Fi网络完全一窍不通，顺着这里的步骤一步步做下去，也会成功的。还要补充一句，这里主要是以还不能降级的标准2.6英文系统为例，但方法基本同样适用于2.0系统，2.0以下版本由于没有内置网页浏览器，上网软件会在后面的软件应用篇单独介绍，所以也请你耐心地往下看哦！

1 Wi-Fi热点接入

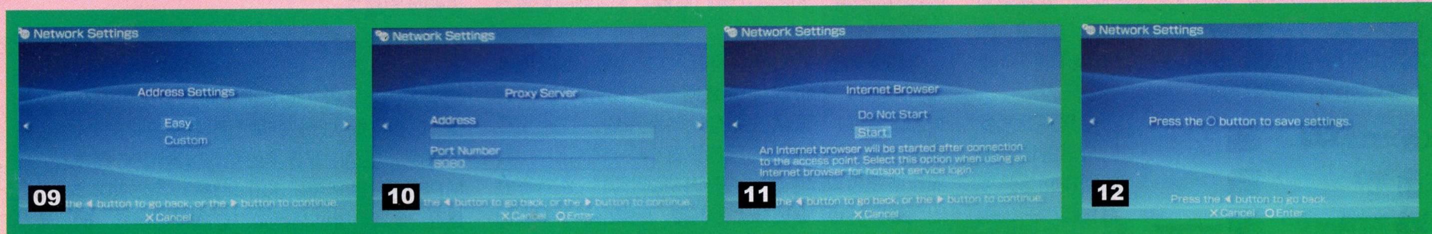
如果你身在北京、上海等大城市，或是还在一个不错的大学读书，那么恭喜你，你将很有可能通过PSP享受到无线网络这一优质的服务。有幸的是我所在的大学图书馆就有Wi-Fi热点，所以同学们天天都抱着笔记本电脑往图书馆跑，这时候我总是会空着双手一边听歌一边找个空座，然后骄傲地从口袋中掏出我心爱的PSP，哈哈，Internet，我来啦！什么？你还不知道什么是Wi-Fi热点？那就听听我这个自称专家的人给你的通俗解释吧！

所谓Wi-Fi网络，是基于无线传输协议的一种网络媒介，实际上是一种多人互联的局域网。（就像电脑联电脑打《魔兽争霸》，只是不需要线，这个大家应该都明白了吧！）如果要一个局域网接入Internet国际网络，那么当然需要有一个主机接入网络，并将其数据接口共享给大家。而Wi-Fi热点就是这样的一个东东！它连接着Internet，而你只要在它无线网络信号覆盖范围内又连接了它的网络，那么根据等号的传递性，你也就可以进入了Internet了！(^_^)对了，PSP本机无线网卡支持的是标准802.11b无线网络协议，传输速率可达11Mbps哦！

如果理论已经基本明白了的话，并且已经确认你现在所在的地方确实有热点覆盖（比如上海麦当劳），那么就请跟我手把手地做吧！首先，请从口袋或书包重掏出我们的PSP并打开电源开关（众人曰：废话！！！—_—o），然后进入最左边的设置（Settings）菜单，选择最下面的网络设置（Network Settings），打开网络设置界面（图01），这时别忘记确保主机左侧的无线网卡开关打开（向上扳为开），下面选择第二项基层模式（Infrastructure Mode）（图02），建立一个新的连接（New Connection，最多可建立10个连接配置）（图03），然后为你的连接起个名称（图04），如果采用默认名就直接按方向键右进入无线网络设定（WLAN Setting），选择搜索（Scan）（图05），我们的宝宝会自动查找当前区域所存在的无线网络，这里以北京某高校校园无线网为例。如果周围有很多笔记本电脑可能会出现多个选择，而你需要根据热点的说明选择热点所建网络的SSID（图06）。当然如果你是高手的话完全可以选择手工输入（Enter Manually）模式自己输入热点的SSID名称（图07）。之后的无线网络保密设置（WLAN Security Setting）中根据热点网络信息选择加密方式（在搜索网络列表第二项列有此网络的加密方式），常规公共无线网络热点都采用无加密方式（None）（图08），少数采用WEP加密（WEP），那么请选择此项并根据供应商帮助输入密码。确定后进入IP地址设置（Address Settings），一般公共网络并没有什么



特殊要求，那么选简单（Easy）即可（图09），某些付费的网络会要求指定你的IP地址，或者你是校园网需要代理服务器才能访问国外网站，那么请选择个人设置（Custom），进入后选择手工配置（Manual），然后按照热点帮助说明配置你的IP地址、子网掩码、默认网关及首选、次选DNS服务器地址（由网络自动分配IP请选自动Automatic）；下面是代理服务器配置（图10）（Proxy Server，使用的话需要输入地址及端口）；最后由于许多热点都采用浏览器登陆模式开启网络通道（我们学校就是这种网络），因此这里设置了是否在连接后启动网络浏览器（Internet Browser）选项（图11），这样在使用RSS等网络服务时就不会因为没有登陆服务器网页而无法打开网络通道了。基本设置就这些啦，我已经说得很详细了！如有没有交待清楚的设置别着急，会在后面用到时再详细说明。在跳过配置清单后按O键保存设置（图12），就可以进行网络测试啦！



2 无线路由器接入

如果没有热点又想享受一把晚上钻被窝里上网那种兴奋感觉，或是想通过Internet体验一把网上联机的乐趣，那就快去入手一款无线路由器吧！我个人入手了一款D-Link的DI-624+A，支持802.11g 54Mbps的传输速率，并且完全向下兼容802.11b，各方面素质不错，大概260银两的价格也算合理，当然更便宜的还有TP-Link，不过素质怎么说也还是没有D-Link的好。对了，还没有进行本人通俗版的无线路由器知识讲座呢！下面给大家补上。

无线路由器的作用就是根据IP协议将无线网络设备与局域网、ADSL Modem等设备接入同一物理层，使数据在局域网设备（主要是PC机）、ADSL小猫（接入Internet必备）及无线网络设备（我们这里当然是指PSP啦！）之间传送。因此如果我们想让PSP上网，条件就是PSP、PC、ADSL小猫，这里有几种排列组合的方式可以选择：

a、PC通过ADSL小猫上网，PSP通过无线路由器连接PC的共享网络；

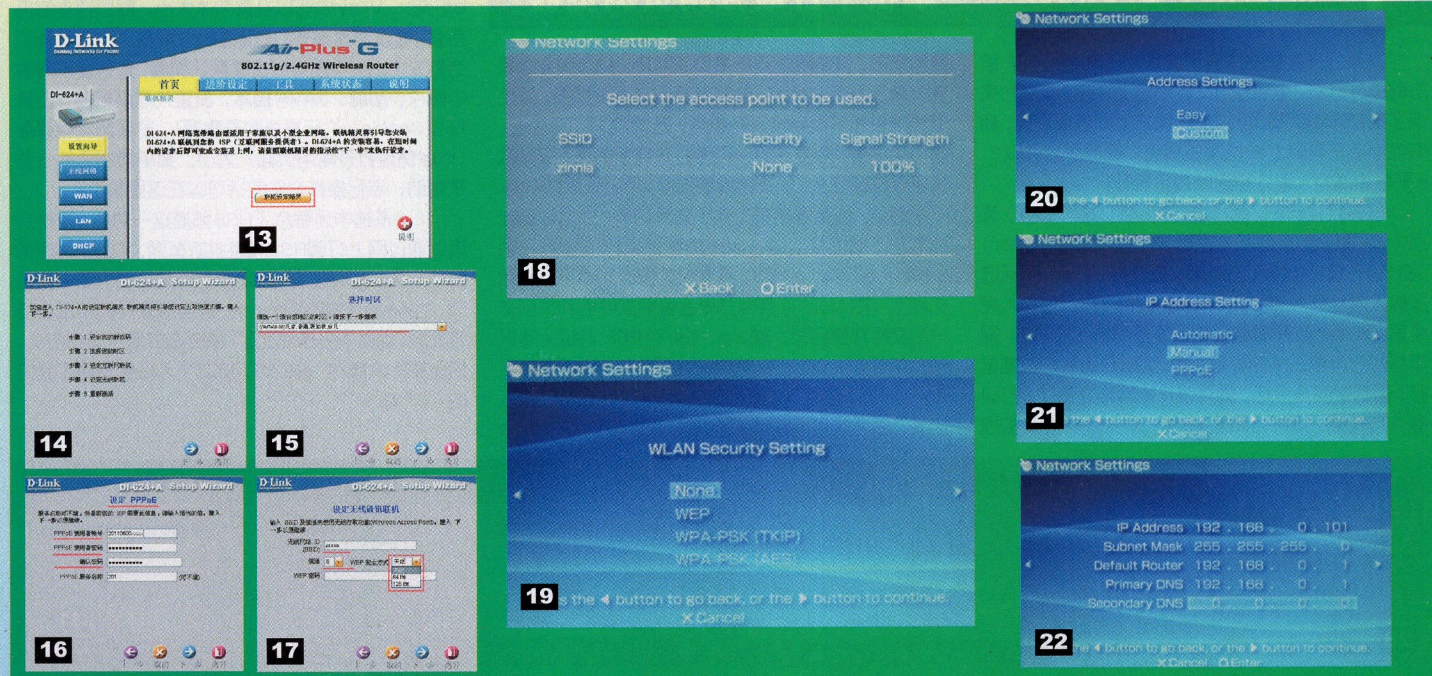
b、无线路由器通过ADSL小猫上网，PSP连接无线路由器热点；

c、无线路由器连接ADSL小猫，PSP通过无线网络自己拨号上网。

这些方式中我们下面会介绍b、c两种，分别为有PC和没有PC（当然，这种可能比较低）的朋友提供解决方案。而由于a选项中设定将会与我们在后面要介绍的无线网卡软AP接入模式相仿，因此放在后面详细为大家介绍。

首先是通过路由器拨号上网，路由器配置以我的D-Link DI-624+A为例，这里推荐采用PC配置路由器（在第一次开启了网络后理论上用我们的PSP也是完全可以进行设置的）。将ADSL小猫网线插入路由器的WAN端口，另取一根直通或者交叉双绞线（普通网线）从路由器接入你的电脑，之后就可以配置路由器了。打开电脑IE浏览器，在地址栏输入 http://192.168.0.1（这是默认的路由器IP地址），此时会出现口令输入窗口，在用户名这里输入admin，密码为空（默认状态，以后如果自己有更改设置，那这里也要相应改变），登录后可以看到设置界面的首页（图13）。采用联机精灵设定基本都是点下一步（图14），时区自然选GMT+8（图15），只需要在设定PPPoE处输入家中上网的帐号及密码（图16），之后设定无线通讯联机SSID按自己喜好输入（只要别打中文就好……）（图17），信道6默认即可，密码想设定可以选64Bit WEP密码，并在下面输入（最好只有数字，E文只能A－F），其实如果在家完全可以不必设置WEP加密。完成后点重新激活，路由器配置就OK啦！激活后进入系统状态页面，点击WAN端联机按钮接入Internet网络。

下面我们再来看PSP端配置，依旧是搜索网络（Scan），选择我们刚刚建立的无线网络SSID（图18），并选择WEP输入刚刚设定的密码（没有设置就选None）（图19）。之后的配置依旧选Easy就可以全部自动搞定！如果不放心路由器分配地址的话，就在IP地址设置（Address Settings）时选择个人设置（Custom）（图20），进入后选择手工配置（Manual）（图21），IP地址（IP Address）输入192.168.0.101，子网掩码（Subnet Mask）输入255.255.255.0（PSP的默认值），默认网关（Default Router）输入路由器IP地址192.168.0.1即可（图22）。下面DNS服务器两项如果不清楚，可以在其中一个输入路由器IP地址，这样在接入网络后PSP会自动寻找网络供应商的DNS进行域名解析。剩下的代理服务器及浏览器启动我就不多说了，参照前面的说明你也应该知道怎么做。第一次网络接通后其实就可以通过PSP的浏览器连接http://192.168.0.1地址摆脱PC而修改路由器配置，因此即使没有PC，无线路由器也是可以正常使用的。关于方法c只在这里补充一句，在IP地址设置（Address Settings）时选择个人设置（Custom），进入后选择PPPoE，输入帐号密码，应该就能通过ADSL小猫上网。但有可能是国内服务商与国外不同的原因，我个人在北京网通环境下并没有连接成功，国外的朋友不妨试试。



3 无线网卡软AP接入

相对路由器而言，无线网卡则是更普及一些的东东了，在价格上它要比路由器便宜得多（TP-Link的大约120元），功能上就是一块普通网卡，现在的笔记本电脑几乎款款都有。我当年为了玩NDS，就提早为我的PC购入了一块，没想到这回又派上了用场，因为通过软AP模拟后，也可以通过无线网卡将PC接入的Internet共享给PSP！



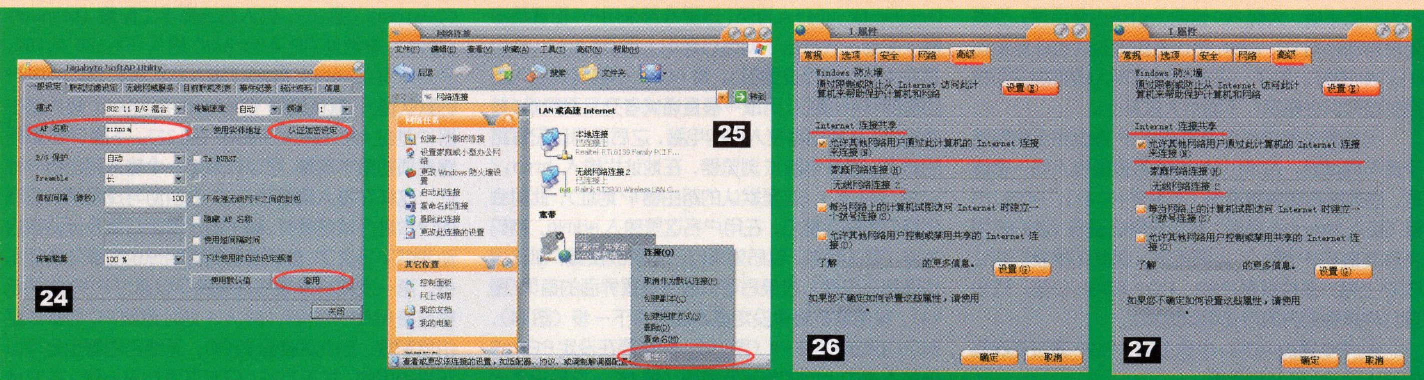
其实前面我们所讲的也都是如何将网络共享给我们PSP的问题，不过不同的是这次我们需要手工配置共享。当然在一切行动之前你需要确认一下你的网卡是否支持软AP功能（其实就相当于无线路由器，将PSP无线网络与PC基于以太网技术的ADSL连通起来），准确地说应该是你的网卡驱动是否支持软AP功能。我的RT2500/RT2600芯片无线网卡官方驱动并不支持软AP，但由于采用相同芯片组的网卡基本都可以互换驱动，所以我就下载了技嘉特地为其采用此芯片的网卡编制的驱动软件，实现了软AP的支持。下面就让我们来看一下详细的配置方法吧！

首先你的PC机器必须有ADSL小猫、以太网卡（连小猫用）、支持软AP无线网卡，并将它们驱动、连接都配置好，下面就以我的Edimax EW-7128g无线网卡为例，驱动程序使用的技嘉GN-WPKG v1.5，操作系统为WinXPSP2，在安装完驱动后，任务栏会出现如图标志。在图标上击右键，在弹出菜单中选切换到软AP模式（图23），等配置完毕后再双击该图标，在弹出的Gigabyte SoftAP Utility的一般设定→AP名称中随意填入一个名称，其他所有选项均默认即可，如果想设定WEP密码就点右边的认证加密设定按钮，完成后别忘记点套用（其实就是Apply应用）（图24），然后点关闭。

下面打开WinXP的网络连接，在你连入Internet的连接上击右键查看属性选项卡（这里以ADSL拨号连接为例）（图25），接着点高级，在“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”选项处划勾，下面的“家庭网络连接”选择你的无线网络连接（如果没有此项的话就重新建立一个新的ADSL连接）（图26），确定。如果出现问题，很可能是因为你的本地网络中TCP/IP没有设置为自动获取（图27），修改后重新共享Internet的连接即可。到这里，PC端设置就完成了。

下面进入PSP网络连接设置，这个可就简单多啦，同热点方式一样，选中刚刚我们建立的AP网络后剩下的基本是一路按右的事儿。如果你想手工配置，记得在默认网关处填上你网卡的IP就OK啦！其实采用无线路由器连接时也可以通过PC端拨号共享给PSP用（就是我所说的a方案），方法基本同上，只是在PC端共享网络设置“家庭网络连接”时要选择本地连接（没有无线网卡也不可能有别的连接），PSP手工配置IP时默认网关也要填写以太网卡的IP地址。

三种方法供你选择接入Internet，我想已经介绍得够全面的啦！如果有不明白的地方，ZinniaSun还为大家准备了急救热线QQ：8711601，欢迎大家随时拨打哦(^_^)！讲了这么多连接Internet，到底将我们的宝宝接入网络后有什么用呢？那就让我们进入文章的第二部吧！



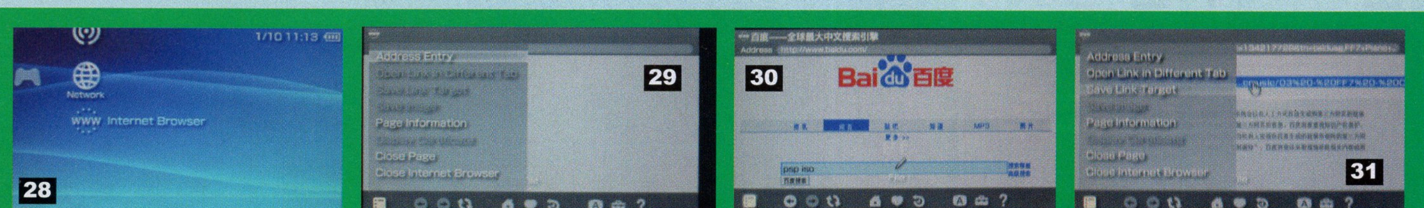
软件应用篇

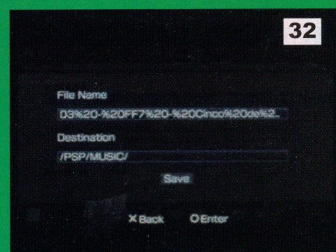
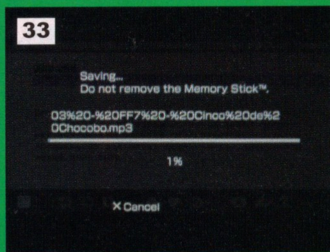
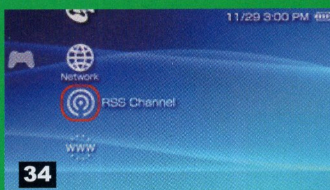
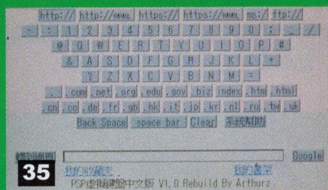
1 Internet Browser——掌机平台最强网页浏览器！

文章的开头我就提到了这款大名鼎鼎的PSP官方网页浏览器，它诞生在2.0平台上，在2.6平台实现了简繁体中文网页的支持，用它上网效果超强，拥有绝不亚于电脑上IE的浏览效果！在这里我就以2.6平台为例为大家介绍这款浏览器吧！

首先打开PSP，选择最右端网络（Network）选项中3w图标的互联网浏览器（Internet Browser）（图28），按三角键叫出菜单，点文件（File）图标选择输入网址（Address Entry）（图29），当输入完成后点Enter，系统就会尝试连接网络（图30）。网页打开后再按三角键隐藏菜单，这时开始滑杆就是鼠标，圆圈键就是鼠标，就可以开始网络之旅了。方块键＋方向键、滑杆为页面滚动，L、R分别为IE的后退与前进，浏览器还支持多页面跳转。按方块键会看到屏幕上方有三色线，分别就表示了三个页面，颜色深浅用来表示页面读入完成度，方块键+L、R为左、右页面切换，想要在另一页面打开连接的话，只要鼠标悬浮在链接上，长按圆圈键即可，用起来就像MyIE一样简单。浏览器还有文件下载等功能，当鼠标或光标落在下载连接上时，叫出菜单，点File中第三项Save Link Target即可将当前链接的文件下载到记忆棒上（图31），并且浏览器会根据文件的种类自动分配文件存储目录，像zip、rar等PSP系统无法识别的格式在PSP\COMMON\目录下，mp3就放在PSP\Music目录下（图32），当然你也可以自己输入目录，总之非常人性化（图33）。菜单中Bookmarks就相当于IE的收藏夹，History不用我说大家也应该明白吧！View中可以设置字体大小、网页语言编码方式、显示紧凑模式（即根据PSP屏幕大小调整网页结构）；Tools中还可以设置默认页面，是否显示网页中图片、动画、JAVA脚本，设置代理服务器，设置接受Cookie（论坛直接登录需要），设置浏览器缓存（可以快速打开常用页面）大小。菜单最右边的一项是帮助，忘记操作方法的话可以在这里看说明。

2.6系统中还整合了RSS频道这一功能（图34），可以通过网上订阅RSS频道收听新闻，不过个人感觉用处不大。1.5的用户如果想上网就需要下载一款名叫Chinese PSP Explorer的自制软件，不过功能方面嘛，我就不多作对比了，最要命的是不支持中文，给张图片大家PP（图35），总之个人感觉委屈了我们的PSP啦！



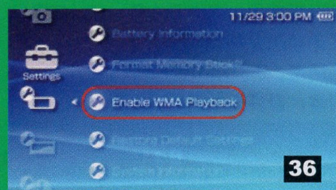
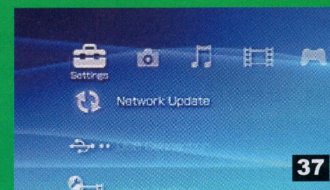





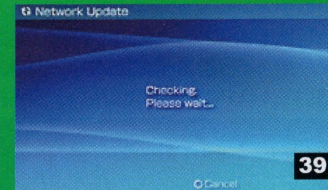
2 WMA格式支持及网上升级

2.6的系统虽然号称支持wma格式播放，但是这一功能并不是一开始就能使用的，而是需要上网签订一份协议才能获得播放许可（图36）。在设置菜单（Settings）的系统设置（System Settings）栏目下选Enable WMA Playback，则会提示你登录网络，之后只要一直确认就可以激活WMA播放功能了！

看我讲了这么多关于2.6系统的好处，不知道你是不是也动心了呢？（千万记住，迄今为止不能降级的说！）如果想将你的PSP也升级到最新版本的话，完全可以通过PSP接入Internet后直接连接服务器升级到最新版本。在设置菜单（Settings）的第一项就是网络升级（Network Update）（图37），之后选择网络连接配置（图38），系统会自动登录网络检查最新版本内核（图39），当检测到你的PSP版本较低时会提示下载最新升级包到记忆棒上。下载完成后在游戏（Game）选项中读取记忆棒运行即可完成升级。

当然，我们PSP上网的功能还远不只如此，视频聊天、网络播放平台、网络联机软件等等应有尽有，不过这些功能大都是自制软件，需要2.0以下内核才能运行，看来鱼和熊掌果然不能兼得啊！但相信不久的将来，所有这些问题都会迎刃而解的！下面请允许我以一句广告词来结束全篇的内容：我们的世界因为PSP而精彩，PSP的世界因登上Internet而更加精彩！祝大家春节快乐，在这里也给大家及你们手中的PSP拜年了！



PSP升级·降级详尽教程

文 江西恐龙

1.5版PSP和2.0版PSP最大的区别之一，便在于1.5版PSP可以玩到众多的模拟器游戏以及PSP破解游戏，由于2.0版PSP被破解的希望很小，很多玩家反而寄托于"将2.0降下来"这个想法。在这样的动力之下，2005年9月27日终于有一个降级程序发布了，这个程序巧妙地欺骗了PSP主机，让2.0版的PSP强制执行了1.0—1.5的升级程序。经过验证，这个降级包是确实有效的，从此众多的2.0版玩家走向了"降级"之路。

尽管如此，2.0版的PSP还是有它的价值所在的，例如要想玩到《横行霸道自由城故事》、《怪物猎人》等等UMD游戏的话，则必须升级到2.0版。升或降，总是有需要的时候。有的人为了玩破解游戏而降到1.5，也有的人为了玩《GTA》而升到2.0，也有的人在升降之间来回穿梭……

本文将以图文的方式引导大家学会升级以及降级，各位看官坐稳了，"升降机"即将开动（笑）……

——升级篇——

PSP的升级可以通过3种方式，第一种是利用一些UMD游戏自带的升级包进行升级，例如《怪物猎人》就带了2.0版升级包，《超级机器人大战MX》带了2.5的升级包；第二种是从网络上下载升级包到记忆棒中手动升级，PSP的官方网站就提供升级包，不过要注意PSP官方只提供最新版本的升级包，比如目前最新的是2.6版，要下载其他版本的升级包就要去其他网站搜索一番了，好在并不难找；第三种升级方式是通过热点或者无线路由器让PSP直接下载升级包到记忆棒然后升级，需要注意这种升级方式PSP是连接到索尼官方网站，所以下载的升级包也是最新版，目前是2.6版。对于要玩破解游戏的人来说，当然不要将PSP升级到2.6版，目前升了2.0还有回头路可走，2.0以上就一去不复返了，所以下面的教程主要针对如何升级到2.0，然后从2.0降回1.5。

不管是1.0版的PSP还是1.5版的PSP，都可以通过2.0升级包直接升级到2.0版。这里有两个2.0版本可供大家下载：

2005年7月27日SONY发布的日版PSP2.0升级包：

http://files.pspupdates.qj.net/2.0EBOOT.PBP

2005年8月24日SONY发布的美版PSP2.0升级包：

http://files.pspupdates.qj.net/2.0_NA_EBOOT.PBP

之前的1.5版升级包是一直不分国界的，但是从2.0开始SONY便分地域来发布升级包了，据说8月24日发布的2.0升级包还针对系统漏洞进行了BUG修复（难道说美版2.0将比日版2.0要好？）。SONY对此做出过特别声明，建议广大玩家根据自己主机的版本来选择适合自己主机的升级包。由于市面上美版1001、日版1000、港版1006的机器比较多，因此下文将以这两个升级包做升级的详细介绍。大家查看自己主机下端的铭牌，根据铭牌上的数字来下载相应的升级包。港版机器请下载日版升级包即可。

使用记忆棒升级的玩家请依照下面的步骤进行升级工作，如果大家是用UMD光盘升级，则省略下述1～3的步骤。

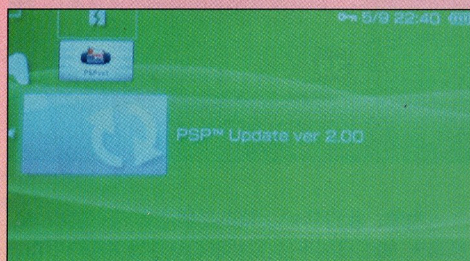
1.准备好一台1.0或者1.5的机器，并插入一根记忆棒（建议不要用组装记忆棒，以防止出意外）。记忆棒中现有的东西并不会影响升级工作，大家可以选择格式化或者不格式化记忆棒。

2.将下载到的".PBP"文件改名为"EBOOT.PBP"，并在记忆棒内的"PSP/GAME"中新建"UPDATE"这个文件夹，将"EBOOT.PBP"拷贝到"UPDATE"其中。

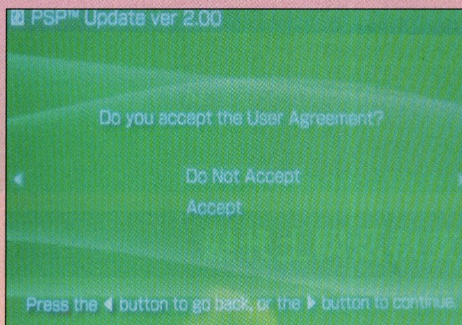
3.由于UE等DIY软件会占用PSP内存并进一步影响升级工作，而在很多情况下玩家都无法分辨自己的主机是否已经运行着一些DIY程序，因此笔者建议大家将PSP关机后再开机，此时的PSP系统才是最干净的。在这样的情况下升级才万无一失。（经过验证，已经汉化过的PSP主机可以正常升级，不需要恢复英文菜单再升级。）也有一种情况，那就是玩家的PSP曾经利用PSP SET等软件更改过主机系统版本号，在这种情况下，也请将版本号更改回原本的数字，再进行升级工作。（如果实在不放心，就将系统恢复到出厂设置：System Setting-Restore Default Setting，这是最保险的做法了。）

4.保持电池有80%以上电量的状态，并插上电源（电量不足升级工作将无法进行）。这个时候开机，

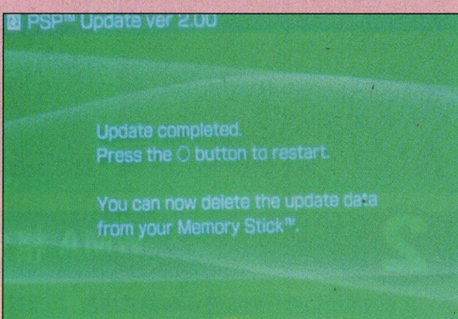
大家可以在菜单最右边的“GAME”中看到“PSP Update ver 2.00”的图标，那便是2.0升级程序了，此时按“○”即可开始升级。



5.接下来的过程中不断按“→”即可，中途会有一个“DO NOT ACCEPT”和“ACCEPT”选择项，选“ACCEPT”即可。



6.最后进度条到达100%时，会提示玩家按“○”键重启，这时重启完后便是一台2.0版的PSP了。在GAME的最右边将多出一个网页浏览器。

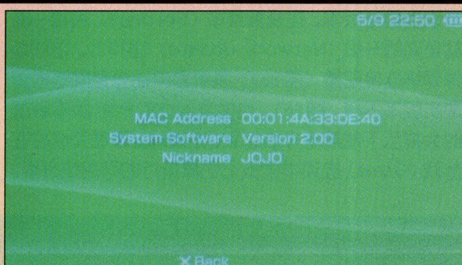


——降级篇——

升级的过程比较简单，降级其实也不难，这都多亏了JeffQChen提供的这个傻瓜降级包：

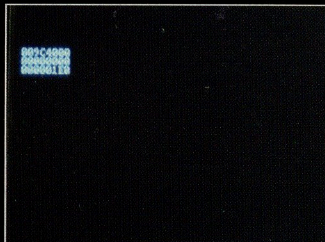
http://jeff.ali213.net/psp/downgrade.rar

大家先准备好2.0版的PSP，如果是1.51版或者1.52版，请升级到2.0以后再降级。目前已知铭牌上数字为1007的台湾版PSP不可以正常降级。其余地区销售的PSP一律都可以降级，而之前有过传闻说利用《横行霸道 自由城故事》自带的升级包升级成的2.0版PSP将不可以降级，现在已经验证是错误的说法。



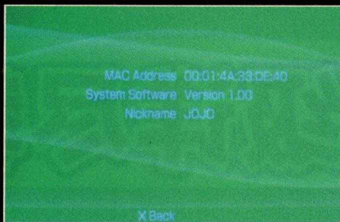
在PSP内插入一张记忆棒，并将傻瓜包内的所有东西都拷贝入记忆棒内，有覆盖提示请直接选择确认即可。这个傻瓜包最外层为“h.bin”、“index.dat”两个文件，而进入PSP文件夹内，可以在“PHOTO”中看到“overflow.tif”。以及在“PSP/GAME”中看到“EBOOT.PBP”，这个正是1.0—1.5的升级包。我们要做的，便是利用系统浏览PHOTO时产生的一个程序漏洞，而让2.0版的PSP强制执行1.0—1.5的升级程序。这里要注意一点，如果你的电脑安装了诺顿防火墙，它会将“overflow.tif”这个文件视为病毒，所以从电脑拷贝overflow.tif到记忆棒的时候，最好先关闭诺顿防火墙。

01



当所以东西都拷入记忆棒之后，此时在PSP主菜单选择进入PHOTO界面，会发现屏幕变成全黑状态，并出现三行奇怪的字符（有时候会是其他字符）。这个时候请大家耐心地等待30秒以上，接着向上按住电源键不动，让PSP强制性关机。

02



重新开启PSP，表面上菜单无任何异样，但是进入系统查询界面一看，发现系统版本号赫然变成了“1.00”。这也就意味着，我们可以去运行1.0—1.5的升级程序了。细心的玩家还会发现记忆棒中已经多出了一些文件。

PSP
100 bin
camarche dat
h bin
index dat
index dat bak

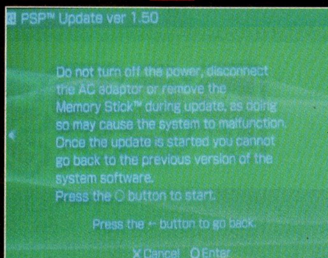
▲多出来的东西

03



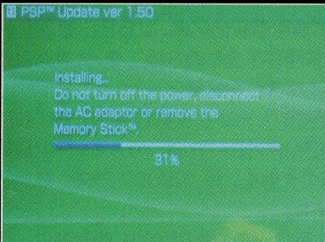
由于傻瓜包内已经附带了1.5版升级包，因此大家也就不用去下载了，直接在菜单最右边看到升级包图标，点击“○”即可开始进行升级工作。

04



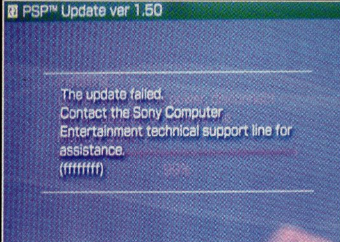
1.5的升级没有2.0的升级那般烦琐，直接看完一段话就可以按“○”开始升级。

05



可爱的进度条正在哗啦哗啦地往右边涨，马上就要满了……

06



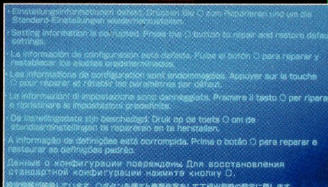
当进度条到达99%时，出现一个蓝色的警告画面，看样子升级似乎失败了。真的失败了吗？大家别急。

07



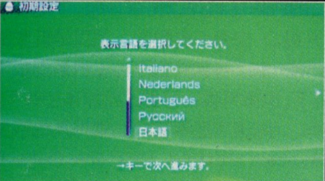
再一次向上按住电源键不动，让PSP强制性关机。

08



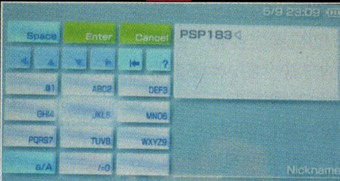
开机会出现这么一个奇怪的画面，大致意思是说升级过程遇到些问题，大家按“○”试一试，机器又自动重启了……

09



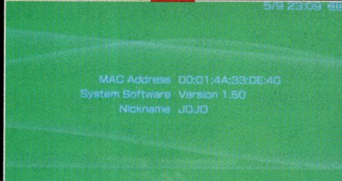
熟悉的九国语言画面！这意味着降级成功了。

10



竟然把我的英文名字给删除了，还随机给了个名字给我，将它修改回自己的英文名吧。

11



进入系统版本界面，上面写着“1.50”，降级工作到此顺利结束。

现在，升级降级的详细过程已经全部介绍完毕了，希望对大家有用。最后，非常感谢JeffQChen为本文提供的所有下载地址以及技术支持。

文 Binbin30

PSP游戏引导教程

自从PSP的官方游戏、模拟器游戏能够在记忆棒里运行以来，相当多的玩家都在谈论如何引导游戏的方法。电脑基础好的朋友，都能够顺利地运行记忆棒里的各种游戏。而刚入门的玩家，面对这样或那样的引导程序却无从下手，所以本文就是给刚入门的玩家讲解如何进行PSP游戏引导。

一、PSP官方游戏的引导

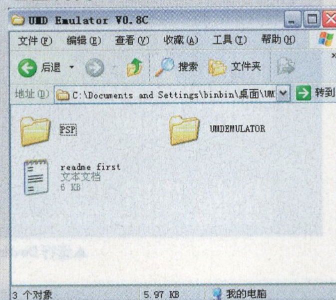
PSP的官方游戏在网络上都能够下载，这些网络上存在的PSP游戏一般分为两种类型。第一种类型就是PSP游戏的原始ISO镜像文件，ISO文件就是国内外DUMP组织发表的原始PSP游戏数据。第二种就是被称呼为“傻瓜安装包”的游戏文件。第一种ISO文件的引导需要使用ISO引导程序来运行。对于第二种类型的PSP游戏，只要下载之后将文件复制到记忆棒的根目录就可以运行游戏了。这类游戏在早期需要特定引导程序的时候特别多，在后期就逐渐被ISO引导方式所取代了。

1.引导游戏运行之前的准备

首先需要下载能够引导游戏运行的引导程序。目前能够引导ISO游戏文件运行的软件主要有二款，第一款软件就是UMD Emulator 0.8C（以下简称UE8C，下载地址：http://www.17u.com.cn/down/ue8c.zip），另一款软件就是DevHook，最新版本是0.22（下载地址：http://www.17u.com.cn/down/DEV-0.22.zip）。

2.UE8C的使用方法

我们首先来掌握UE8C软件的使用方法。下载UE8C软件的压缩包并解压后，会出现PSP和UMD EMULATOR两个目录，然后还有一个readme first的说明文件。在详细介绍使用之前，笔者要告诉大家，一定要准备一张UMD光盘作为引导盘使用，这张光盘的类型不限，游戏、音乐、电影都可以。因为使用UE8C引导程序，必须在PSP光驱内放入一张UMD光盘软件才能够正常工作。（当然，目前已经发明了不需要放入UMD光盘的双引导方法，该方法将在后面说明）

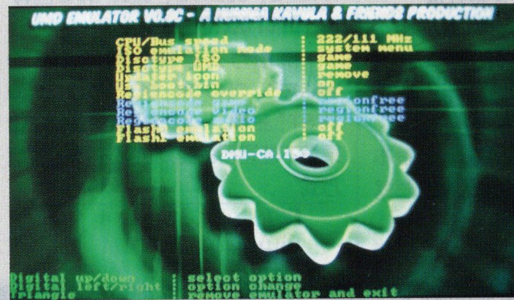


▲解压缩后UE8C软件包含的文件。

首先将PSP和UMDEMULATOR目录复制到记忆棒的根目录中，然后通过查看readme first文件内的软件使用说明来进行操作（文件可用记事本打开）。由于该软件的开发者是国外的破解高手，所以说明文档的语言采用了英文的方式，对英文苦手的玩家可能很难理解其中说明的意思，其实该文档主要说明文件夹的正确放置位置，以及引导程序的选项说明，下面我就来详细说明。

通过对帮助文件的阅读，我们知道了ISO文件必须存放在记忆棒根目录的ISO目录中。如果没有ISO目录的话，我们就自己新建一个。

建立好ISO文件夹之后就可以将游戏ISO文件复制到记忆棒ISO目录中，例如将DMU-CA.iso这个游戏文件放入到ISO目录。然后运行PSP进行游戏的引导运行操作。在PSP上面运行UE8C软件，运行之后就会出现下面的菜单。操作上×键是确定，△键是退出程序。



▲UE8C软件运行菜单。

软件菜单的第一栏CPU/Bus speed表示当前PSP的CPU和总线的速度，CPU的速度可以自己选择，可以在222、266、333MHz三个频率中选择。例如《实况足球9 无所不在》这个游戏在222MHz频率下运行会出现拖慢现象，如果提高CPU的运行频率到333MHz，游戏就会流畅多了。不过，提高了CPU的运行频率，PSP就会更耗电，使用时间就会降低。如果游戏本身已经非常流畅，就不需要调整CPU的运行频率了。

第二栏ISO emulation mode表示ISO模拟的模式，包括“system menu”、“direct load”、“copy load”三种，“direct load”和“copy load”是直接读取ISO进入游戏，“system menu”则是将ISO模拟为光盘镜像然后返回到PSP系统菜单，建议大家选择“system menu”，因为另两种模式有些游戏不能成功引导。

第三栏Disc type ISO表示当前模拟的ISO文件类型，ISO文件类型一共有三类，GAME、VIDEO、AUDIO，模拟运行游戏的时候请选择GAME。

第四栏Disc type UMD菜单表示引导UMD光盘的类型。如果你放入的引导光盘属于游戏光盘，那么请选择GAME模式，如果是其他类型的UMD光盘，选择相应的类型就可以了。

第五栏Updater icon表示PSP系统升级包的图标是否显示。如果ISO文件类包含有PSP系统升级包文件就可以使用remove功能将系统升级文件的图标取消掉。

第六栏Use boot.bin表示是否使用boot.bin文件，一般该选项默认ON状态。

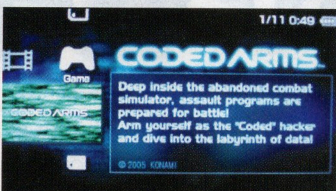
第七栏Regioncode override表示区码限制取消功能，默认状态下是OFF。PSP的UMD电影有分区限制，比如日本版本的PSP主机就不能够直接观看美国版本发布的UMD电影。但是只要Regioncode override功能设置为ON模式，就能够取消UMD电影的区码限制。该菜单只要设置了

ON模式，那么下面第八、九、十项灰色的区域设置三项菜单将会提供选择项目。关于UE8C软件的UMD电影ISO文件的引导方法，将放在后面介绍。

第十一项Flash0 emulation和第十二项Flash1 emulation属于PSP的系统模拟功能，但是由于目前开发者已经停止开发UMDEMULATOR软件，所以这两项功能的具体作用就无法了解了。

菜单下面显示的DMU-CA.iso文件就是我们放入ISO文件夹内的游戏ISO文件，选择好之后，按PSP的×键就能够启动模拟ISO功能了。确认模拟ISO文件后，程序会退回到PSP的菜单界面。这个时候浏览PSP系统中的UMD游戏盘符，会出现ISO的游戏内容(原来UMD碟的内容被替代)，直接按○键便可运行游戏了。

需要注意的是，模拟ISO后，在



▲选择已经模拟成功的UMD光盘盘符。

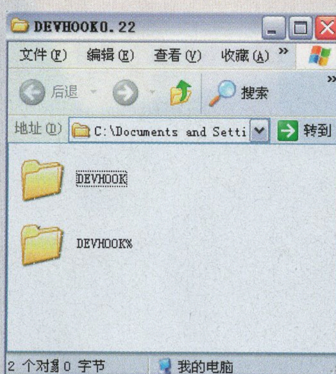
PSP系统菜单是不能够待机的，选择待机只会让PSP强制关机。不过，进入游戏后待机则完全没有问题。想要解除模拟ISO的状态，需要再次运行UE8C，然后在主菜单按△键解除。

3.DevHook 软件使用方法

另一款ISO引导程序DevHook，最大的优点是它可以不需要UMD光盘就能够引导ISO游戏文件运行，下面就来进行详细说明使用方法。

目前DevHook软件的最新版本为0.22版本，下载文件解压缩之后就能得到下面两个文件夹。

将目录内的DevHook和



▲解压缩后的DevHook0.22软件目录。

DevHook%目录复制到记忆棒PSP目录下的GAME目录内，DevHook软件的安装方式就完成了。DevHook软件的ISO文件存放位置与UE8C相同，也都是将游戏的ISO文件放入记忆棒根目录当中的ISO文件夹。

运行DevHook 0.22后首先出现UMD、ISO选择界面，也就是说DevHook不仅可以引导ISO，也可以直接运行碟仓中的UMD。当然我们这里要来引导ISO，按○键选择一个ISO后，会出现多个选项，具体如下：

Start

运行UMD或者ISO

UMD SELECT

选择UMD或者ISO

LFLASH set

未知功能，目前不支持

CPU CLOCK

调节CPU频率，有66MHz、111MHz、222MHz、333、MHz四种

BOOT SELECT

模拟方式选择，有“UMD GAME”、“HOOK BOOT”、“UMD TEST”三种，一般选择默认便可，如果有不能运行的游戏试试不同的模拟方式

EXIT

退出模拟器

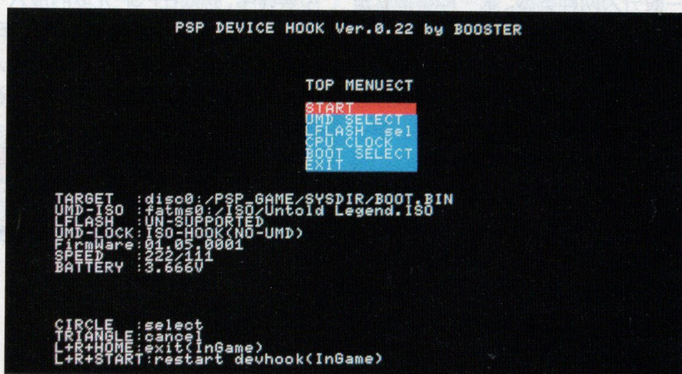
在DevHook菜单的操作中，PSP的○键是确定键，△键是取消按键。DevHook支持的游戏也比较多，不过DevHook有一个缺点就是，某些游戏不支持待机，只要待机就有可能导致死机。另外，用DevHook引导玩游戏时，退出游戏最好用L+R+HOME，直接按HOME也容易导致死机，而在游戏中同时按下L+R+Start键可以立刻回到DevHook菜单画面。

4.完美组合
——UE8C+DevHook 双引导

UE8C和DevHook 0.22各有一些不支持的游戏，如果将这两款软件组合起来使用，会发生什么事情呢？通过验证，有不少单独使用UE8C或DevHook0.22不能够正常引导运行的游戏，通过UE8C+DevHook的双引导组合就能够正常运行。目前PSP玩家最常用的引导方式就是UE8C和DevHook的黄金组合方式，这种组合引导方式不仅能引导更多的游戏，还可以免UMD光盘引导，而且支持游戏中待机，可谓优点多多，下面就来介绍一番。

双引导的原理就是先用UE8C将ISO模拟成为光盘镜像，然后再用DevHook来引导这个镜像，从而达到引导游戏的目的。具体的步骤是，首先运行UE8C，选择要模拟的ISO并运行，记住模拟方式一定要选择“system menu”，这时退回到PSP系统菜单，ISO已经被模拟成为镜像。(此时如果碟仓里没有放UMD引导盘，被模拟的ISO镜像并不会出现在GAME目录下的UMD盘符里，但是它实际上已经被模拟，只是看不到而已。)接下来，我们运行DevHook 0.22，选择刚才的ISO运行，便可成功进入游戏了。(其实，此时用DevHook 0.22运行的ISO不一定要选择原来的那个，选择列表中的任意一个ISO运行，进入的游戏都是先前用UE8C模拟成镜像的游戏。)这就是双引导的引导过程。

在使用双引导模式的时候，UE8C仅仅使用了模拟ISO数据的功能，而真正起到引导作用的是DevHook，所以采用双引导运行游戏后，同时按L+R+Start是退回到DevHook菜单，同时按L+R+Home会退回到PSP系统菜单。退回到PSP系统菜单后，ISO还是处于被UE8C模拟的状态，所以此时是不能待机的。



▲运行DevHook软件后出现的菜单。

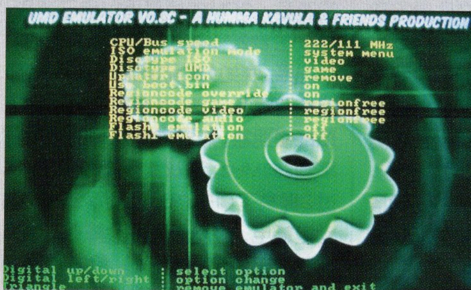
二、视频文件的引导方法

目前需要使用引导方式才能够观看视频文件主要有两种情况，一种是引导UMD电影的ISO文件，另一种情况就是在1.5系统上面播放采用AVC编码的MP4文件。

1.播放ISO格式的UMD电影

在PSP播放UMD电影ISO文件就必须使用UE8C软件。运行UE8C软件之前，请将UMD电影的ISO文件复制到记忆棒ISO文件夹内。

运行进入UE8C软件之后，请将Disc type ISO菜单的选项选择为VIDEO模式，模拟方式选择为“system menu”，然后将



▲播放UMD电影ISO文件的设置。

Regioncode override(去除区码限制)功能打开。然后选择UMD电影ISO文件，软件就会退出到PSP的系统状态。在“Video”选项下选择已经被模拟的UMD电影光盘，就能够正常地观看UMD电影了。当然使用UE8C软件观看ISO格式的UMD电影文件，也需要一张UMD光盘引导才能够运行，不能通过UE8C+DevHook来免光盘引导。

2.在1.5系统的PSP播放AVC编码的MP4文件

正常情况下，AVC编码的MP4只能在2.0以上系统的PSP上播放，想要在1.5系统的PSP里正常的播放AVC编码的MP4文件，就需要使用MPH固件模拟程序才行，首先需要下载MPH固件模拟程序，目前网络上存在两种版本，一种属于原始的官方发布版本，一种属于玩家编辑完成的“傻瓜版”(傻瓜都会用)。原始版本没有提供相应的系统模拟需要使用到的2.0系统文件，提取2.0系统文件可以使用FileAssistant软件进行，但是由于涉及到对系统固件保存芯片的读取操作，建议一般玩家千万不要进行系统固件的提取操作。而“傻瓜版”已经包含需要运行的PSP固件系统文件。笔者建议玩家下载已经编辑好的“傻瓜版”，因为“傻瓜版”的安装和使用相当方便，复制到记忆棒的根

目录就完成安装了。

这里给出一个MPH V1.3.7u4傻瓜版的下载地址：http://www.17u.com.cn/down/mph.zip

▲"傻瓜版"的MPH系统模拟程序解压后就是这两个文件夹，复制到记忆棒根目录便可。

▲MPH系统模拟程序运行之后的界面。

运行MPH程序之后，就会出现上述的界面。按下PSP的×按键之后，就进入2.0系统的模拟了。然后就能够在PSP系统的VIDEO菜单中播放AVC编码的MP4文件了。AVC编码的MP4文件必须存放在记忆棒根目录下MP_ROOT目录下的100ANV01文件夹内，而且文件名必须符合MAQ00001的规格（以"MAQ"打头，后5位任意数字）。

■使用系统模拟功能正常播放AVC编码MP4文件。

观看MP4文件结束后，可以使用L+R+Start按键退出系统模拟状态。

好了，本次PSP的游戏引导教程就到这里结束了，大家都还满意吗？本篇文章中所介绍的引导方式都是目前PSP引导方式最常用的方法，相信对很多刚入门的PSP玩家来说十分有用。春节就要到了，笔者在这里祝愿广大的玩家新春愉快。

三、2.0版PSP运行自制软件的引导方法

如果想在2.0系统版本的PSP上面运行自制软件和模拟器，就需要2.0系统专用引导程序——EBOOT_Loader，目前该程序最新的版本是0.9版本。下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=517。

下载EBOOT_Loader软件之后，解压缩之后就可以得到如右图的文件。

▲EBOOT_Loader0.9版本引导程序包含的文件。

把这些文件复制到记忆棒的根目录，就完成了引导程序的安装。将PSP主机打开，然后打开2.0系统具备的墙纸（Wallpaper）功能。

打开墙纸功能后，可以进入图片浏览。选择EBOOT_Loader0.9，然后按下确定按键之后，出现一段代码，经过短暂的等待之后，就能够进入EBOOT_Loader0.9程序的主界面了。

进入EBOOT_Loader0.9程序的主界面之后，就能够在这里查看到存放在GAME目录内的自制程序和模拟器了。比如我们可以选择NEOCD 0.62.模拟器，按下×键，模拟器就可以正常运行了。由于2.0系统的特殊性，在NEOCD模拟器菜单中选择退出后，将会返回到EBOOT_Loader0.9程序的主界面。如果需要退出EBOOT_Loader0.9程序的运行，按下PSP的Start就能够退出了。

由于EBOOT_Loader0.9程序目前不能够运行使用了PSP实模式的软件，所以像UE8C、DevHook等ISO引导程序都不能够运行。而且目前EBOOT_Loader软件还不太完善，还有多款自制软件和模拟器也不能够正常运行。笔者希望该软件的开发者能够加快开发步伐，争取早日能够实现在2.0系统引导PSP的官方游戏。

▲打开2.0系统PSP的墙纸功能。

▲选择EBOOT_Loader0.9程序运行。

▲EBOOT_Loader0.9程序的主界面。

群“模”乱舞

——PSP模拟器点将台

文 江西恐龙

模拟器的英文原名为“EMULATOR”，最初人们发明模拟器是为了更好地保存自己心爱的游戏，理由够单纯吧？随着ATARI、FC等等卡带游戏机的诞生，一些程序员为了可以永久性地保存自己喜爱的游戏，而编译了最早的模拟器以及ROM。随着时代的变革，现在模拟器的意义稍微有所改变。现在很多最新上市的游戏都被破译成电脑可识别的文件，并在网上传播，进而可以让许多玩家在电脑玩到其他机种的游戏。这样的局势下，模拟器成了盗版的同义词。怀旧也好，玩盗版也好。不管大家玩模拟器的目的如何，那种DIY的乐趣却是共通的。现在模拟器不仅仅是电脑的专用名词，很多其他电路架构和电脑类似的电器也拥有了类似的功能。例如智能手机、PPC、PLAM都可以运行各式模拟器。PS2、Xbox也可以运行各式模拟器。就连苹果的iPod MP3播放器都开发出了一款黑白GB模拟器，在各式各样的模拟器潮流之下，PSP自然也免不了加入模拟器的争斗比试当中。

PSP自2004年12月诞生以来，时隔6个月就有了第一款模拟器，这个速度已经可以算是神速了。从2005年6月一直到2006年1月，PSP上大约开发了有20多个不同游戏主机的模拟器，不同作者开发的不同版本加起来甚至有50余款。在这些模拟器中，有大家所熟悉的GBC、MD、SFC等机种；也有一些陌生的机种，例如ATARI、ScummVM等等。由于1.0版PSP已经不能玩到很多游戏，部分模拟器及破解游戏更是要求PSP必须为1.5版。因此笔者建议所有仍旧为1.0版PSP的玩家请大胆地将自己机器升级到1.5版吧。以下便是几个主流机种在PSP上的模拟情况综合介绍。每一个模拟器都附有下载地址，下载方式很简单，只需要大家将地址输入到IE栏，待进入页面后点击DAWNLOAD即可。

让我们来看一看这群围绕在PSP君主身边的模拟器大将，哪一位立下的功劳最大。

1 Game Boy Color 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=531



总分	★★★★★
声音	★★★★★
速度	★★★★★

作为PSP上最早的一个模拟器，RIN具有相当重要的意义。目前RIN的最新版本为RIN v1.32n1.2，现在已经相当完美了。

大家在下载到ZIP包后，将里面的东西解开，其中分为1.0以及1.5两个文件夹，只要将1.5内的“rin_test”和“rin_test%”拷贝至记忆棒中的“PSP/GAME/”中，就等于是安装完毕了。GBC的游戏在很多网站上都可以下载到，最新版的模拟器支持读取记忆棒任意位置，也支持ZIP压缩文件。所以大家只要将下载到的游戏拷贝到记忆棒中任意位置即可，为了便于管理，笔者建议大家在“rin_test”新建一个“ROM”文件夹，游戏放到里面就好了。在第一次运行模拟器之后，只要玩家玩到了“ROM”中的游戏，那么下次再运行该模拟器时，默认的读取位置即是“ROM”。

RIN模拟的正是任天堂上个世纪风靡一时的GB系列掌上游戏机。从硬件上分类，任天堂推出过黑白GB、彩色GBC、SFC模拟GB，所以在模拟器设置里面会有一个小选项：GB/GBC/S GB/GBA。这样的设置有何区别呢？比如玩家玩的是一个黑白GB游戏，如果选了GB模式，就显示为黑白4阶模式，如果选了GBC模式，那么就会以GBC玩GB游戏的状态下显示4色模式，如果选了S GB模式，而这个GB游戏恰好对应SFC的GB模拟器的话。则会显示出比GBC差，但又比GB4色模式要好的彩色画面。反之，如果这个黑白游戏不对应SFC GB模拟器，那么画面当然就是4色模式了。

另外，如果玩家玩的是一个黑白／彩色共通游戏，那么GB模式下就肯定是黑白游戏，而GBC模式下就肯定是全彩色游戏咯。而如果玩的是一个纯正的GBC游戏，那么“GB/GBC/S GB/GBA”这个设置将不起作用，一律显示为纯正的全彩色游戏画面。

至于模式里头的“GBA”，很显然作者正在研制GBA模拟器，现在很多电脑上的GBA模拟器都是向下兼容GBC、GB游戏。如果日后RIN也完美支持GBA游戏了，那么购买一台PSP可以说相当划算了。

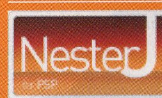
这个模拟器的完成度很高，虽然作者也在不断更新，但笔者觉得现在已经相当完美了。声音、画面、即时存档都很完美。在游戏过程中按L键可以进入模拟器设置菜单，里面可以设置屏幕大小、CPU运算速度、模拟器器各式插件等等。

GB游戏目前在网络上有2000多个下载，里面不乏大作。比如《潜龙碟影》、《瓦里奥世界2》、《热斗格斗之王96》、《仙剑奇侠传》等等游戏都相当不错，可谓PSP上模拟器的首选。



2 Family Computer 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=192



总分：★★★★★
声音：★★★★★
速度：★★★★★

目前在PSP上模拟FC的有InfoNes、Nes for PSP、NesterJ PSP等多个模拟器，现在最成熟的当属NesterJ。

在手掌上玩到任天堂上个世纪风靡全世界的8位主机FC上的游戏，这恐怕是很多人的梦想。现在手机实现了，PDA实现了，GBA实现了，PSP当然也不落后。NesterJ的最新版本是v1.07r2。模拟速度非常理想，声音、速度、画面都很完美。

大家在下载到压缩包以后，会发现里面只有四个文件，而并没有看到常见的带了%的文件夹。很显然这里提供的下载包是针对1.0玩家的，这四个文件中除了"readme.txt"不重要外，其他都是必须的。如果你手头上的PSP是1.0版的，那么直接将那四个文件拷贝到"PSP/GAME/任意文件夹"中就可以玩了。

如果是1.5的玩家，则要利用"PSPbrew0.53"这个软件，手动将下载包内的"EBOOT.PBP"分解成"NesterJ"和"NesterJ%"两个文件夹，该模拟器支持修改外文件夹名字，玩家可以自己试着隐藏破损文件。

接着便和GBC模拟器的处理方式一样，将两个子文件夹拷贝到"PSP/GAME/"中，这个时候别忘了一件事，那就是记得把原先1.0文件夹中的"famicom.dat"和"MENU.bmp"这两个文件拷贝至"NesterJ"中。然后将自己喜爱的游戏复制到记忆棒中就可以玩了。笔者在此同样推荐大家在"NesterJ"中新建"ROM"，以后都把游戏拷到这个文件夹里。在游戏中按L键为调出模拟器菜单，在菜单中可以简单对跳帧、画面大小，读/存取记录做一些相应的设置。

在FC上有《魂斗罗》、《双截龙3》、《成龙之龙》等等优秀游戏，相信很多中国玩家都是在那个年代长大的。大家可以用PSP过一把怀旧瘾。



3 Game Boy Advance 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=182



总分：★★☆☆☆
声音：★☆☆☆☆
速度：★★★☆☆

最初的vbapsp是相当简陋的一款GBA模拟器，但是许多玩家都对它很期待。毕竟GBA上有很多值得一玩的大作。最新的0.04版本已经支持声音以及333MHZ超频了。

文件下载完之后会发现只有"EBOOT.PBP"和"readme.txt"两个东西，真是够简单的。看来这又是一个1.0版PSP专用的模拟器了，没关系，咱们有"PSPbrew0.53"呢，照例将"EBOOT.PBP"分解为"VBA"和"VBA%"两个文件夹，一切准备完毕，随意拷一个GBA游戏进去试试，速度可真是慢得要命啊。

在游戏中，按摇杆的"→"键是开启声音，按"←"左是关闭声音，按"↓"是开始333MHZ模式。游戏运行的速度很慢，根据实测在玩动作游戏时估计有20帧/秒左右，而且现在的版本不支持128Mb以上容量的GBA游戏。在玩《KOF EXE2》的时候可以明显察觉速度的不足。人物跳起来以后就和《黑客帝国》里的慢镜头一样，飘了好半天才着地。目前该模拟器的最新版本支持ROM选择，支持任意文件名，但不支持ZIP格式。

最近有消息称vbapsp将停止开发，大家别担心，另外有一款名为"PSPGBA"的GBA模拟器目前开发到了1.1版，效果仅仅比vbapsp0.04好了一点点，差距虽然不大，但最起码有人在继续研究了。

在GBA上有《火焰之纹章》、《逆转裁判》、《牧场物语》等等优秀的掌机作品，希望作者可以尽早在PSP上完善GBA模拟器。



4 Super Family Computer 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=206



总分：★★★★☆
声音：★★★★☆
速度：★★★★☆

目前有Snes9x、UO Snes9x、SnesPSP TYL三种版本。三个版本的外文件夹都可以随意改名。Snes9x为原作者开发，UO Snes9x为其他作者针对Snes9x而修改出来的版本，而SnesPSP TYL则为新出的一款SFC模拟器，SnesPSP TYL基于PC snes9x1.39版本，支持PC版本上面所有的效果，有五种渲染模式，支持硬件加速，支持声音选项，支持截图，支持IPS补丁。三个版本的模拟器外文件夹都可以随意改名。

目前看来Snes9x和UO Snes9x的模拟效果都很勉强，目前Snes9x的最新版本是v0.03a，UO Snes9x的最新版本是002y31。这两个模拟器目前存在的最大问题便是模拟速度，在速度不能令人满意的情况下，分清楚Snes9x和UO Snes9x两种版本的细微差别已经不那么重要了。大家可以试一下在设置中把"Transparency"一项选为"OFF"的状态下，这个选项是显示透明效果，关掉后可能有些贴图会变成不透明，比如窗口的阳光和灯光，但基本上不影响显示效果，游戏速度却可大大提升。并且将CPU速度调整为333MHZ，Snes9x和UO Snes9x可以勉强玩一玩一些SLG或者RPG游戏。如果玩《街头霸王》或者其他一些动作ACT游戏，速度非常慢。

在8月1日新推出的snes9X TYL模拟器，则一下子把Snes9x和UO Snes9x拉在了后面。snes9X TYL第一个版本V0.1就已经显示出另人满意的运行速度，现在12月中旬推出的最新版本为Snes9x TYL v0.2c。

下载完毕之后，大家打开压缩包会看到"V1.0_unpatched"和"V1.5_kxploit_ready"，也就是1.0和1.5两个版本都放在一起啦。1.5版本的用户只需要将"V1.5_kxploit_ready"中的"s9xTYL"和"s9xTYL%"拷贝到记忆棒"PSP/GAME"里就行了，其他设置和GBC、FC等模拟器类似。模拟器准备好以后再去下载游戏便可以玩了。

在开启了333MHZ的情况下玩《街头霸王2》还是《魂斗罗》或是《圆桌武士》等大部分ACT游戏，可以50FPS以上运行。模拟器会根据实际运行情况而自动跳帧，效果相当不错。这个版本的模拟器甚至有自动即时记录的功能，并且当电量过低时该模拟器会禁止存盘，以避免损坏记忆棒。很多人性化的设计都使得该模拟器大放光芒。有了snes9xtyl，大家可以毫不犹豫地把Snes9x和UO Snes9x删掉了。（笑）

SFC是在SFC上有《恶魔城》、《FF6》、《火焰之纹章776》等等优秀的16位时代作品，而且还有很多完美汉化作品，因此只要SFC模拟器速度完美了，相信这将是一件喜事。甚至有相当多玩家表示为了SFC坚决不升级PSP。当然最理想的情况，就是以后黑客可以解决模拟器和最新PSP破解游戏并存的问题。



5 Mega Driver 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=204



目前有Megadrive、PSPGenesis、DGen三种版本，分别为三个作者分别开发，三个版本的外文件夹都可以随意改名。

目前看来PSPGenesis和DGen这2个模拟器都比较强。PSPGenesis的最新版本为0.03，DGen的最新版本为v1.20。两者的模拟速度都接近完美，不过笔者感觉DGenv1.20似乎要稍强一些。

遗憾的是，《幽幽白书 魔强统一战》目前只能在PSPGenesis上正常运行，喜欢这款游戏的玩家就安装PSPGenesis吧。就大部分游戏而言，还是DGen模拟得比较完美。

在下载完压缩包后，打开会发现很多零碎文件，看来又是一个1.0专用模拟器。大家依照老办法，用"PSPbrew0.53"将主文件"EBOOT.PBP"分解为"DGEN"和"DGEN%"两个文件夹。接着拷贝到记忆棒"PSP/GAME"里，然后再去下载游戏便可以玩。

DGENv1.20在333MHZ状态下玩《格斗三人组》、《街头霸王2》、都几乎以全速运行的，声音表现非常令人满意。照目前这进度看，MD离完美应该不远了。

MD伴随着无数人度过了美好的童年，在MD上有《皇帝的财宝》、《索尼克》《魂斗罗》、《火枪英雄》等等好玩的游戏，大家千万不要错过哦。



6 Master System/Game Gear 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=205



比较知名的GG模拟器有Chris Swindle设计的SMSPlus1.2，及Yoshihiro设计的PSP_sms_v0.4。两个版本都各有特色。也许是机能越弱，越容易模拟的缘故，和GBC、FC一样，Master System的模拟器度非常完美，声音、画面、速度都很正常。在Master System上有《格斗三人组1·2》、《终结者2》、《光明与黑暗》等等早期8位机力作，而且MS和GG两种机种的游戏ROM是通用的，这意味着这个MS模拟器实际上相当于GG模拟器，这样的话游戏数量有了一定保障，大家可以一试。

以SMSPlus v1.2为例，大家将压缩包下载完之后，打开会看到几个文件夹，其中我们只要拷贝"SMSPlus1.2"和"SMSPlus1.2%"就行了，这一回作者没有加入1.0版的文件夹，笔者不清楚是否可以利用"PSPbrew0.53"将这2个文件夹合成为1.0版专用模拟器。（还是那句话：请大胆地将你手中的1.0PSP升级到1.5吧。）

接着可以到网上下载一些GG游戏，GG游戏的后缀名为".gg"，直接拷贝到"SMSPlus1.2"中即可运行了。在游戏中同时按"L+R"可以调出模拟器菜单，菜单的内容很简单，只能重选游戏，不能有别的设定。不过游戏在运行时确实很完美。



7 PC Engine 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=193



目前有PCEP和HUE两个版本，两款模拟器的最新版本都为v0.7。HUE现在的表现力稍强。下载到HUE最新版HuE v0.7之后，打开压缩包，可以看到里面仍旧为1.0版专用的一些琐碎文件，利用"PSPbrew0.53"将主文件"EBOOT.PBP"分解为"HuE"和"HuE%"两个文件夹。接着拷贝到记忆棒"PSP/GAME"里，然后再去下载游戏便可以玩。

PCE是NEC公司于上世纪推出的8位游戏机，其后还推出过光碟版本。PCE上有着《街头霸王Ⅱ》、《沙罗曼蛇》等优秀作品，素质都比FC级别的游戏要高。用PCE0.7运行《恶魔城 血之轮回》等光碟游戏更是华丽无比，《恶魔城 血之轮回》的音乐甚至可以和《月下》媲美，大家一定要试一试。



8 NEOGEO CD 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=618



目前有NeoGeo CD和NeoCDPSP两个版本，由于后一个版本相当完美，因此大家可以不用去考虑第一个版本。NeoCDPSP的最新版本为v0.6.2。

NEOGEO想必大家都知道吧，SNK依靠着NEOGEO基板征服了一大批中国玩家，无论是《格斗之王》还是《真侍魂》或是《合金弹头》，都让国内无数玩家为之着迷。而NEOGEO CD正是NEOGEO街机的家用机CD游戏机。NEOGEO CD家用机在玩游戏时读盘非常慢，玩上一局《KOF》要等上数十秒，而PSP可以在解开ROM的情况下进行模拟，这样一来可以大大缩短读盘时间，甚至可以说：用PSP玩NEOGEO CD游戏的读盘时间约为零。

现在PSP上已经可以相对完美地玩到《KOF98》、《月华剑士2》、《合金弹头2》等等SNK大作，当然也不乏一些其他游戏公司开发的动作游戏，比如《双截龙》、《忍者指挥官》等等，还是有极少的游戏兼容不太好，比如《真侍魂 武士道列传》的音乐、音效还不完美。笔者私以为NEOGEO CD模拟器上的游戏素质，已经超越了一些PSP游戏的素质，比如NEOGEO CD的《KOF98》的效果就远比PSP的《恶魔战士》要好，而NEOGEO CD的《泡泡龙》也不比PSP的《泡泡龙》差。

NEOGEO CD模拟器的文件夹放置其实不难，不过倒也算是目前最复杂的。首先大家在下载好了模拟器之后，解开后会看到"1.0"和"1.5"两个文件夹。大家将"1.5"中的"neocd"和"neocd%"拷贝到记忆棒"PSP/GAME"里。模拟器的基本准备工作完毕后，模拟器的说明文件里会要求玩家去下载一个名叫NEOCD.BIN的BIOS文件。这个文件在网络上随处都可以下到，大家用GOOGLE搜索一下即可。如果大家在电脑里已经有NEOGEO模拟器了，那么直接从电脑里找到并复制NEOCD.BIN这个文件



也可以直接用。（我一直搞不懂作者既然开发了这个模拟器，而又必须加载NEOCD.BIN，那他为什么不干脆在模拟器包里面预先放置好NEOCD.BIN……）大家将NEOCD.BIN放入“PSP/GAME/neocd”当中，这样就等于是已经准备好模拟器了。

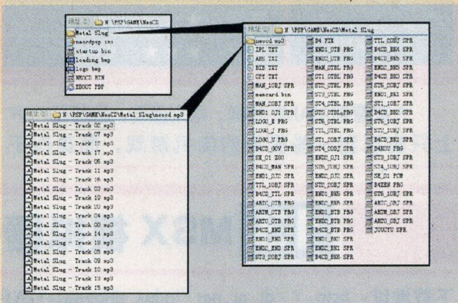
接下来我们要去下载一些NEOGEO CD游戏。由于NEOGEO CD的游戏不同于GBC、FC、SFC等等游戏的使用方式，因此笔者就在这里多费点墨水给大家说明一下了。大家要千万记得NEOGEO CD和NEOGEO不能共用ROM的。必须下载带有CD字样的NEOGEO游戏。以《合金弹头》为例子，我们在下载完游戏之后，双击可以看到一个名为“Metal Slug”的文件夹以及其他的文件，我们要做的就是继续双击“Metal Slug”，会发现里面有一大堆MP3文件和一个Metal Slug.ZIP文件。

这时候在“PSP/GAME/neocd”里新建一个文件夹为“Metal Slug”，这个文件夹的名字是可以随意起的，接着把那一大堆MP3文件和“Metal Slug.ZIP”文件都拷进“PSP/GAME/neocd/Metal Slug”里面，这个时候在“Metal Slug”里新建一个文件夹并命名为“neocd.mp3”，把所有MP3文件原封不动的剪切到“neocd.mp3”里，再双击Metal Slug.ZIP，把里面的东西全部拖到“PSP/GAME/neocd/Metal Slug”，（也就是“neocd.mp3”所在的“Metal Slug”里）

事实上，如果不把Metal Slug.ZIP里的东西拖到外面，模拟器也可以正常运行，不过那就意味着漫长的读盘时间，而把ZIP里的东西全部拖出来，即可以让PSP快速地读取所要的资料，这样就可以在游戏中以零读盘时间玩游戏了。在拖完所有东西之后，Metal Slug.ZIP便没有用了，请大家删除它。

这个时候，所有文件的安放顺序就应该为右图中的样子——

接下来回到PSP主菜单后就可以开玩啦。进入游戏的一些设置在此不再赘述，基本上没有很大难度，游戏在333MHZ下可以全速运行。当看到熟悉的《格斗之王》的画面出现在PSP屏幕上时，不知道大家会有何感觉？请尽情享受吧。



9 Wonder Swan Color 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=477



总分：	★★★★☆
声音：	★★★★☆
速度：	★★★☆☆

在PSP上有过多款不同作者开发的WS模拟器，Pswan 、Cygne 、Oswan、eSwan……有一些中途停止了开发，也有一些进展缓慢。其中eSwan在表现最为出色，最新版为v0.09，速度和声音都接近完美。最新版的一些数据显示BUG将会在下一版中解决。这里提供的下载包仍旧为1.0版专用，大家利用“PSPbrew0.53”将主文件“EBOOT.PBP”分解为“eSwan”和“eSwan%”两个文件夹即可，接下来的拷贝工作这里就不多提了。

WSC是BANDAI推出的16位手掌机，当初为了对抗GBC而诞生，最后却败在了GBA的手下。在WSC上有《口袋战士》、《超级机器人大战Compact2》等等大作。和GB系列一样，WS也经历了从黑白到彩色的三款机型的进化，其中WS为黑白8阶灰度显示，WSC为STN屏幕全彩显示（显示效果很一般，因为STN屏幕有先天缺陷，显示时有残影），WS SC为TFT屏幕全彩显示。目前的模拟器显示游戏画面效果不错，黑白游戏对比清晰，而彩色游戏的发色数也很高。实际上WSC的机能令人感觉相当接近GBA，再加上WSC便携式的设计理念，其实WSC是一台设计相当完美的掌机，她的失败无不让人感到惋惜。



10 NEOGEO Pocket Color 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=189



总分：	★★☆☆☆
声音：	★☆☆☆☆
速度：	★★☆☆☆

最新版为ngPSP v1.3.1，下载之后会看到“NGPSP”这一个文件夹，里面有很多琐碎文件。即便大家利用“PSPbrew0.53”将“EBOOT.PBP”分解为“NGPSP”和“NGPSP%”两个文件夹，大家也要记得不要试图去更改“NGPSP”的名字。因为该模拟器设置过游戏读取路径，一旦修改了外文件夹，模拟器将找不到游戏。

当完成“NGPSP”和“NGPSP%”的准备工作后，接着将两个文件夹拷贝到“PSP/GAME”中，当然大家别忘记了把最初“NGPSP”中的“Roms”、“Battery”等文件夹一并拷贝到记忆棒里。下载到的NGPC游戏必须解压成后缀名为“.NGP”的ROM文件，文件名可以随意修改，接着拷贝到“PSP/GAME/NGPSP/ROMS”中，准备工作到此就算OK了。

游戏在运行之前时，需要在模拟器菜单中选“LOAD GAME”，待选中想玩的游戏后，再选“RUN GAME”方可进入游戏。退出模拟器时必须按SE-LECT进入模拟器菜单，然后选择“EXIT TO BIOS”。PSP上的HOME对该模拟器无效。目前v1.3.1暂时只支持1倍画面和2倍画面两个模式，由于NGPC的分辨率为160x152，2倍画面的话就成了320X304，其高度已经超过了PSP的272，因此在2倍显示时，画面上下会有少许无法显示。虽然模拟器配备了X轴、Y轴画面调节，但仍无很大意义。

NEO GEO POCKET是SNK推出的16位手掌机，画面效果比GBC强，和WSC相当，比GBA弱。NGP系列一共推出过三款机型，分别是8阶灰度显示的NGP黑白机、TFT屏幕全彩显示的NGPC彩色机以及NGPC的超薄机。在NGPC上有着《格斗之王R2》、《合金弹头 任务》、《格斗之王 女性版》等等SNK经典大作。手感非常不错，配合Q版画面，可谓SNK FANS的收藏级掌机。

而现在通过PSP就可以玩到NGPC上的游戏啦。不过很可惜的是目前v1.3.1版本的模拟器速度仍旧不理想，只能期待作者将其完善了。



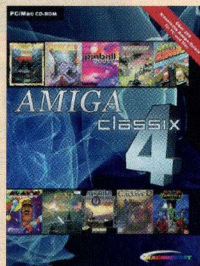
11 Amiga500 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=170



总分：	★★☆☆☆
声音：	☆☆☆☆☆
速度：	★★★☆☆

最新版本为PSP UAE v0.31，艾美加是上个世纪电脑流行初期的一款PC机，诞生于1985年，在艾美加上面有为数不多的几款画面优秀的游戏，和MD、SFC等等主流机种比起来，AMIGA 500的游戏画面可能会显得有些寒酸，大家可以尝尝鲜。



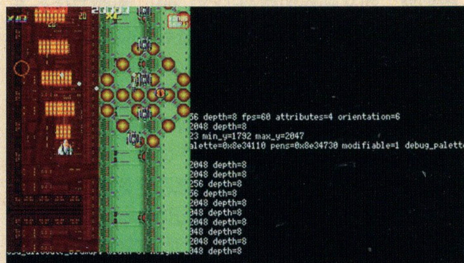
12 MAME 街机模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=186



总分：★★☆☆☆
声音：★☆☆☆☆
速度：★★★☆☆

大家看到MAME字样，可别激动。目前在PSP上只能玩到一些很老的街机游戏，而类似于NEOGEO等等大型机板上的游戏都不可以玩。现在PSP上有多个版本的MAME模拟器，其中PSPMAME v0.4为最新的版本，目前支持的一些老游戏可玩性都不高，游戏运行时速度一般。在模拟器中SELECT是投币，START+SELECT是结束。6个功能键分别为○、×、□、△、L、R。



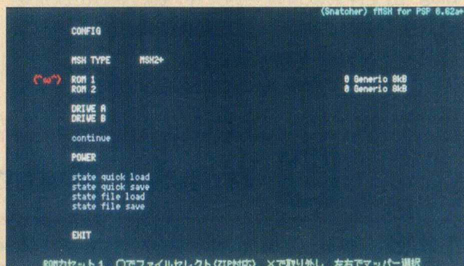
13 MSX 模拟器

下载地址：http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=188



总分：★☆☆☆☆
声音：★☆☆☆☆
速度：★★☆☆☆

Snatcher发布了MSX模拟器的最新版fMSX模拟器v0.62b。这个版本修正了内存大小变量，使其能够正常工作，同时其他需要128KB以上内存的游戏应该也能运行了。在FMSX上有小岛秀夫最早的《潜龙碟影》等作品，不过目前的版本不可正常运行，《兵蜂》倒是能运行成功，大家可以试试。



14 PS模拟器

下载地址：暂无



总分：☆☆☆☆☆
声音：☆☆☆☆☆
速度：★☆☆☆☆

这个PS模拟器是由PacManFan编写的V0.1测试版，使用方法为：把所有文件放在PSP/GAME/PSPSONE文件夹里，再把PS的BIOS文件scph1001.bin放在PSP/GAME/PSPSONE/bios里面，PS的BIOS文件和NEOGEO的BIOS文件夹一样，网络上可以轻易下载到。

外文件夹必须特定命名为“PSPSONE”，如果修改为1.5版专用，也不可以修改“PSPSONE”的名字。这个版本暂时不可以运行任何游戏。

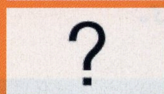
目前这个版本的模拟器暂时不支持游戏，只能进入模拟器之后观看一个动画演示，动画演示速度很慢，几乎如幻灯片一般。此外，最近网上流传一段录像，录像演示的是PSP完美运行《最终幻想Ⅶ》的过程，整个演示非常流畅，速度和声音都完美，事后被证明那是在播放MP4动画。这个事件给很多期待的玩家一个很大的打击。



不管如何，如果可以在PSP上完美地玩到PS游戏，那将是一件天大的喜事，让我们继续期待吧。

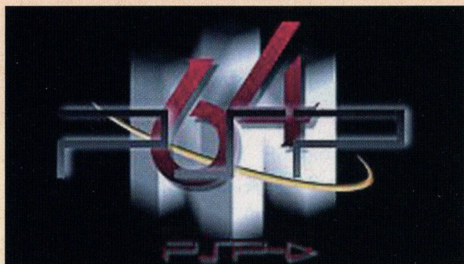
15 Nintendo 64 模拟器

下载地址：暂无



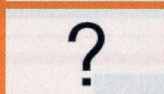
总分：☆☆☆☆☆
声音：☆☆☆☆☆
速度：☆☆☆☆☆

在PSP上玩NDS以及N64游戏？连续两次来自pspdomain.net网站发布的新闻着实让网友们吓了一跳。经过证实，头一条新闻里所谓的NDS模拟器是个大骗局。不过这个想法倒是不错，期待真正的高手来完成这个创举吧。其后pspdomain.net网站发布的新闻里说他们正在开发PSP上的N64模拟器，新闻里还配有一张图片，但是最后他们所谓的计划似乎悄然消失了……



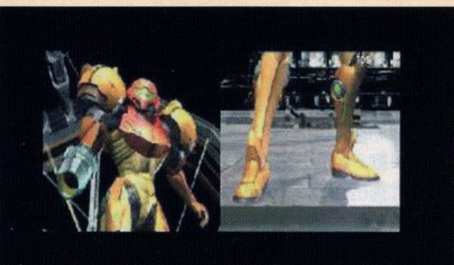
16 Nintendo Double Screen 模拟器

下载地址：暂无



总分：☆☆☆☆☆
声音：☆☆☆☆☆
速度：☆☆☆☆☆

和pspdomain.net网站的恶意骗局不同，来自Jconserv.net网站的这则消息看来是动真格的了，在主页上负责人宣称“这是一个由现在PC上的NDS模拟器iDeaS移植而来的PSP专用NDS模拟器。正如以前我们声明的一样，这个版本已经接近完工。现在它可以以4帧/秒的速度无声运行一小部分游戏Demo以及《银河战士》的片头，不过现在还无法进行实际操作。我们将在8月25日发布更多的消息。如果你还不敢相信的话，我会在拿回我的摄像机之后马上贴出一段视频来证明的。”



从图片看来，这模拟器似乎是真的哦，不过4帧/秒的速度实在是令人汗啊，最后这个模拟器的结果却是……不了了之。退一步来说，就算PSP可以模拟NDS，但也无法模拟器它的触摸屏幕吧？

十多位大将都点完了数，哪一个充满实力，哪一个含有水分，大家一看便知。NEOGEO CD、GBC、FC可谓是PSP的贴身保镖，而SFC、MD的实力也不容小瞧，能否立大功劳就得看他们的表现了。至于GBA、WSC、NGPC，等身子骨练扎实了，功德牌上自然也少不了他们。还有一些模拟器，例如AMIGA 500、ATARI、ScummVM、MSX等，也是PSP模拟器大家庭中的一员，只要表现出色，大家一定不会忘记他们。最后让我们期待众模拟器大将们在来年的表现会更加出色！

2005年PSP软件英雄榜



文 小超

各位朋友大家好！这里是2005 PSP软件英雄榜颁奖盛典，历史又翻开新的一页。刚刚逝去的2005年，是PSP软件业快速发展的一年。在软件作者们的辛勤努力下，众多PSP软件纷纷问世。今天的颁奖典礼上，我们将选出2005年中最优秀的PSP软件。我是本次颁奖盛典的主持小超，感谢大家的光临！下面颁奖典礼正式开始。

最具贡献奖

最具贡献奖我们颁发给PSP上的网络浏览器PSP Browser，是它打开了PSP自制软件的大门。同时PSP Browser也是最佳网络软件奖提名获得者。

PSP Browser

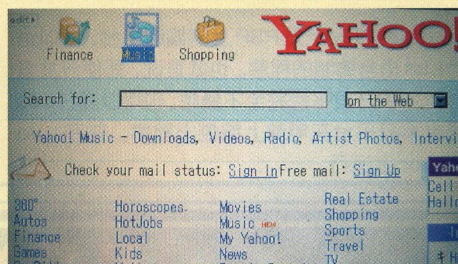
作者：Hcken

相关网站：http://www.hacken.cc

虽然PSP的2.0版内核已经支持网络浏览，而2.6版内核更支持简体中文显示，但因为只有1.5版和1.0版的内核才能运行破解游戏，所以很多用户还是坚守阵地。看着PSP空有Wi-Fi无线功能，却不能发挥作用，真是令人心急啊。这时候，PSP Browser出现了。它是一款可以运行于1.5版PSP的网络浏览器，使用它，用户可以通过无线网络访问互联网网站。

PSP Browser有一个网址输入界面，用户输入网址后点击转到网址按钮即可打开网站。在网页浏览过程中，用方向键移动光标，按○可以打开链接。按△进入系统菜单，第一项是返回网址输入界面，第二项是退回到刚才浏览的网页，第三项则可以退出程序。

由于1.5版的PSP没有内置中文字库，所以我们浏览中文网站时会显示乱码。不过可以通过http://my.163.sd.cn/psp.asp中转。另外，软件并不是很稳定，经常会出现定格现象。但PSP Browser还是让我们尝到了使用PSP浏览网站的快乐。



其实PSP Browser的意义远不仅于此。它的源代码来自于《Wipeout》以及《天地之门》两款PSP游戏的网络浏览器。正是通过《Wipeout》的浏览器，破解者们发现了访问PSP内部资源的方法，由此诞生了可以在记忆棒上运行的第三方程序。

最受欢迎奖

要说2005年最受欢迎的PSP软件，当属PSP OSS。PSP OSS是一款PSP专用的系统平台，功能可以用异常强大来形容。同时PSP OSS也将获得最佳系统软件奖提名。

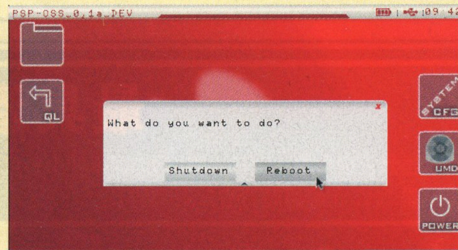
PSP OSS

作者：PSP OSS

相关软件：http://www.psp-oss.com

PSP OSS是一款集大成的软件，可以播放OGG和MP3格式的音乐，浏览JPG和PNG格式的图片，另外它还集成了文件管理器，可以对记忆棒内的所有文件进行粘贴、复制、剪切等操作。PSP OSS相对于PSP系统是独立的，用户可以在PSP OSS中直接运行UMD光碟或者自制程序，甚至可以运行一些需要2.X版本固件的UMD。

PSP OSS的使用方法很简单，只要将解压后的文件全部拷贝到PSP记忆棒根目录再选择PSP OSS的图标即可运行。进入后，用户用摇杆操纵光标移动，按×键进入相应项目。PSP OSS采用类似Windows的操作方式，打开目录后以窗口形式显示。主功能则隐藏在屏幕左下脚的“^”上，点击后出现开始菜单，用户可以选择音乐、游戏、图片等功能。关闭窗口的话，将光标移动到右上角的红×上，点击×键即可。



不过目前PSP OSS的运行还不是很稳定。好在PSP OSS内建了自我保护机制，一旦发生运行错误，会自动重启。期待以后版本中加入更多的功能。

飞跃进步奖

飞跃进步奖我们颁发给PSP上的同人游戏《Snake PSP》。在开发过程中，经过作者Shine的不懈努力，游戏终于发生了质的变化。

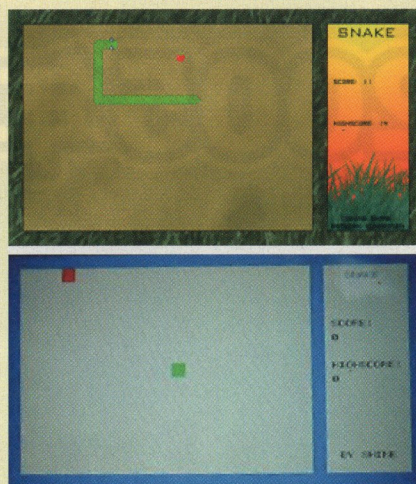
Snake PSP

作者：Shine

下载地址：http://forums.ps2dev.org/viewtopic.php?t=3236

这是一款PSP上的《贪食蛇》游戏。玩家要控制小蛇将苹果吃掉，是一款只需要方向键就可以操纵的游戏。游戏的Options中，玩家可以设定游戏的速度和难度，并可以将声音和背景音乐关闭。

游戏现在已经很完善，画面也非常靓丽。玩家将在沙漠、草地等多个舞台上游戏。本作最初的版本，却完全不是这个样子的。画面可以用拙劣来形容，不仅没有背景，连角色设置也很简单。用绿色方块代表小蛇，红色方块代表苹果。先后两个版本如此大的差距，《Snake PSP》无愧于飞跃进步奖。



最具价值奖

因为它的出现，让PSP的软件开发不再神秘。因为它的出现，让PSP上的自制软件呈爆炸性增长。它可以说是2005年PSP上最具价值的软件，它就是——Lua Player!

Lua Player

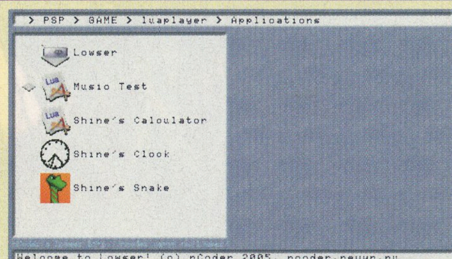
作者：Frank Bu?

相关网站：http://www.luaplayer.org

Lua Player是PSP上的编程平台，可以运行Lua语言编制的程序。也就是说，即使开发者对PSP的开发平台完全不熟悉，也可以通过Lua语言编程平台在电脑上编制出程序，并在Lua Player上运行。

Lua Player目前的最新版本是V0.16版，使用时用户先要将解压缩后的所有文件都拷贝到PSP的GAME目录中。然后将下载的Lau程序放入luaplayer中的Applications文件夹中即可。在PSP上运行Lua Player，选择相应的图标进入相应程序。

另外，还作者提供了可以在Windows上运行Lau程序的LuaplayerWindows，最新版本是V0.14。使用时用户将要运行的Lau程序文件拷贝到的LuaplayerWindows主目录下，将主文件index.lau改名为test.lua，再运行test.cmd可在电脑上测试Lau程序。



当前能够在PSP上运行的Lau程序已经达到60多款。除了游戏外，还有图书软件、画图软件等等。可以预见，未来Lau平台上的程序将更加丰富。

最具创意奖

每个人都有好的想法，但好的想法并不等于好的创意。而在PSP上，要将创意付诸实现更是难上加难。2005年PSP软件最具创意奖我们颁发给PSP Weather。

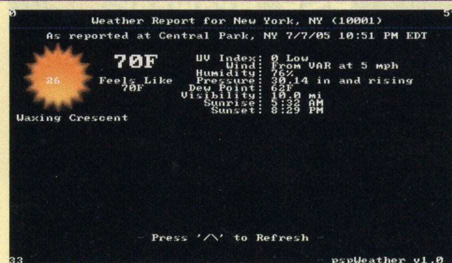
PSP Weather

作者：mcdongle

相关网站：http://mcdongle.i8.com

让PSP成为天气预报员？这样的创意可不是谁都能想出来的。国外网友mcdongle将这个想法变成了现实。PSP Weather是一款在PSP上查看天气状况的软件。

由于天气是每天都会变化的，所以PSP Weather利用了PSP的无线机能。运行后，会连接到一个名为http://xoap.weather.com专业网站去寻找天气数据，并自动在PSP上显示出来。按□可以对将天气状况拷贝为图片并保留在记忆棒中，按△刷新天气数据，按○可以退出程序。需要注意的是，PSP的网络设置中一定要设置具体的IP地址，而不要用DHCP自动分配IP，否则软件会定格。



最具潜力奖

虽然它现今是一只丑小鸭，但你可不要小看它，随时它都可能变成一只美丽的天鹅。SaveHacker无疑是2005年最具潜力的PSP软件。

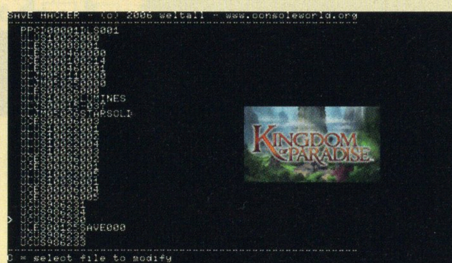
SaveHacker

作者：Weltall

相关网站：http://www.consoleworld.org/showthread.php?t=4999

从名字就可以看出，这是一款PSP上的存档修改软件。可以修改存储于记忆棒中的PSP存档数据，比如生命力最大、金钱全满等等，让你在高难度的游戏中也能游刃有余。

软件的最新版是V0.1版，功能非常初级。只能修改《永恒传说》、《极品飞车 最高通缉》等六款游戏的存档。使用时，SaveHacker会列出所有的存档文件。用户按○可以对存档进行修改，如果是不支持的游戏，则会出现“not found in the database”（没有在数据库中找到）的提示。



虽然目前实现的功能还很简单，支持的游戏也有限。但可以预料SaveHacker的前途无可限量，很可能会成为一款人手必备的PSP软件。

最具实用性软件奖

我们不要娱乐，我们只要实用。Ydict可以让你的PSP摇身一变成为电子词典，实用性Power Up！

Ydict

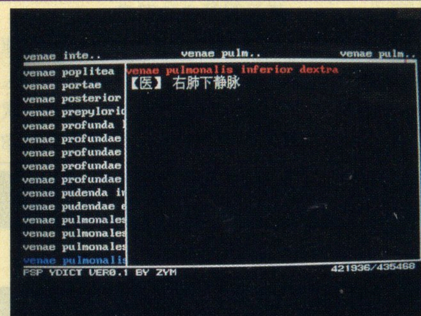
作者：喜之郎

相关网站：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=19887&fpage=1

Ydict是一款PSP专用的字典软件，可以随时随地的查询到英文单词的中文释义。与其它词典相比，Ydict的最大特点是有着庞大的词库，还分成了牛津双解英汉词典、朗道英汉词典等多个版本。其中的XDICT英汉辞典字库，内含177842个单词。对于学生朋友来说，Ydict的确是最具实用性的软件。

Ydict有折半定位和模拟键盘两种查阅方式。折半定位方式如同翻阅字典一样。□和○是折半减小翻阅范围，△是退到上一次查询的单词，×则是查询当前单词。L和R则分别为向左或者向右移动翻阅范围。按Start是回到初始状态。

Ydict的最新版本是V0.2，支持词库压缩和



滑杆翻阅，并可以在查阅过程中更换词库。希望在以后的版本中能加入语音功能，做成掌机平台最强的词典软件。

下面我们颁发单项奖，表彰在单个领域表现突出的PSP软件。

最佳系统软件奖

PSP上的系统软件正在朝多功能方向发展。最佳系统软件奖我们颁发给PSP PDA。另外PSP OSS、PSP Advance、File Assistant for PSP三款软件也非常出色，它们将获得最佳系统软件奖提名。

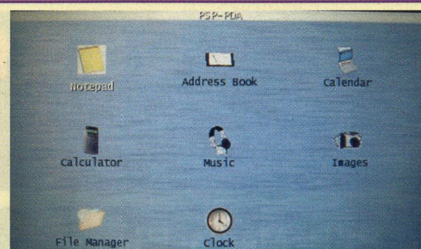
PSP PDA

作者：Rob

相关软件 http://psp-news.dcemu.co.uk/psp-pda.shtml

PSP PDA是一款PSP专用的PDA软件。目前最新版本是2005年12月4日发布的V1.2版，可以实现记事本、通讯簿、日程表、计算器以及音乐播放、图片浏览、文件管理、时间提醒等八大功能。

PSP PDA采用了普通PDA的图标显示方式，每个图标代表一个功能。用方向键将光标移动到相应图标上，按×进入。在输入文字的时候，会出现虚拟键盘，用户用摇杆控制光标，按×确定输入字符。按START可以调出文件菜单，每个主菜单



下还有若干子菜单，用户可进行包括新建文件、打开文件、退出等等操作。

PSP现时的功能已经非常齐全，还支持多任务操作。对国内用户来说如果能加入中文输入就更加完美了。

最佳系统软件奖提名

PSP Advance

作者：Advance Theory

相关网站：http://www.pspadvance.com

这款软件的出现着实让很多人震惊。开发商Advance Theory的目的是将其做成PSP上的集大成软件，功能则涉及到影音、游戏等方方面面。

PSP Advance分为电脑端程序和PSP端程序两部分。电脑端程序名为PSPAdvance Media Center，可以实现电脑和PSP之间文件的同步传输。使用SPAdvance Media Center，用户还可以浏览PSP游戏新闻、下载音乐和视频等等。

在软件安装目录PSPAdvance文件夹中，有PSP专用软件，用户可以将其拷贝到PSP记忆棒中。在PSP端，PSP Advance则成为一款强大的系统软件。用户用摇杆操纵光标，按×点击图片进入相应功能。



PSP Advance目前可以实现的功能包括音乐播放、视频播放、电子书阅览、图片浏览等功能，还能运行多款小游戏、更换皮肤壁纸等等。据说UMD版本还能够实现网页浏览、视频聊天的功能。

File Assistant for PSP

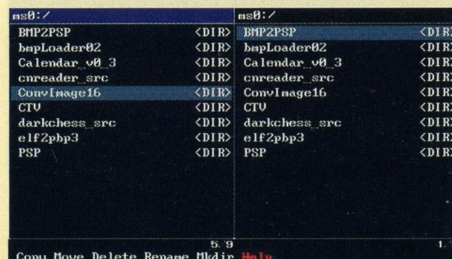
作者：Linjr

相关网站：http://tmpstore.free.fr/FileAssistant

File Assistant for PSP是一款专业的PSP用文件管理软件，可以对记忆棒上的文件进行移动、剪切、复制、粘贴等各种操作。

File Assistant for PSP的界面分成两半，左边和右边分别显示记忆棒中的文件。用户可以通过方向键的左右在两个区间移动，按○进入目录，按X返回。按L可以选择复制、删除等不同的命令，按R键则为执行命令。如果要对多个文件进行操作的话，可以用□键标记。

值得一提的是，File Assistant for PSP也是一款国人开发的软件，作者是台湾人Linjr。



最佳网络软件奖

PSP内置了Wi-Fi无线网络机能，利用它我们可以实现诸多新鲜的功能。那么谁是最充分利用PSPWi-Fi机能的软件呢？经过考虑，我们将最佳网络软件奖颁发给PSP FTPD。而Wifi Jukebox和PSP Browser也有非常出色的表现，它们将获得最佳网络软件奖提名。

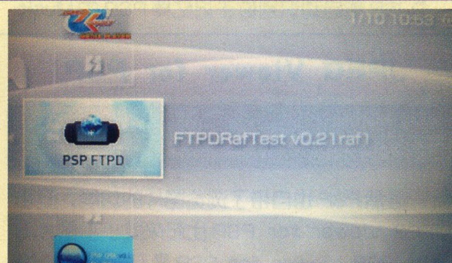
PSP FTPD

作者：PSPKrazy

相关网站 http://www.amoks.com/?rep=extra

最充分利用PSP网络机能的软件应属PSP FTPD。使用PSP FTPD，我们可以通过无线网络，直接对记忆棒中的文件进行操作。

PSP FTPD实际相当于一个运行于PSP的FTP服务端，目前最新版本是V0.21raf1.1WIP。



首先我们要设置好PSP的无线网络，并指定一个IP地址。然后在PSP上运行PSP FTPD，启动后，屏幕会出现Connectiong（正在连接）的提示，稍

后出现 Complete 表示服务启动完成。

剩下的操作，我们就需要在电脑上完成了。你可以通过任何一款 FTP 软件，比如 CuteFTP、FlashFXP 连接到 PSP。如果你手头没有 FTP 软件，使用 IE 浏览器也可以。FTP 的连接地址为你为 PSP 设置的 IP 地址，端口号为 21，用户名是 pspkrazy，密码是 pspftp。连接成功后，你就可以在 FTP 软件中看到 PSP 记忆棒中的所有文件，进行上传、删除、重命名等操作。

使用PSP FTPD可以让你摆脱USB连接线的束缚。不过缺点也是显而易见的，那就是传输速度慢。PSP的无线网卡理论传输速度是11Mbps，而电脑 USB 2.0 接口的理论传输速度是 480Mbps，差距确实挺大。但用PSP FTPD传一些小文件还是不错的。

最佳网络软件奖提名

Wifi Jukebox

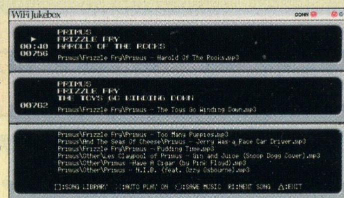
作者：Globware

相关网站：http://www.globware.com/psphomebrew.php

Wifi Jukebox同样充分利用了PSP的无线网络机能，通过它你可以无线聆听存储于电脑上的音乐文件，而不用将音乐拷贝到记忆棒上。

Wifi Jukebox软件分成两部分。WiFi Jukebox Server 是服务器端，用户要在电脑上安装，并设置音乐文件的目录。只有当 WiFi Jukebox Server运行时，才可以通过PSP 无线聆听音乐。WiFi Jukebox Client是客户端，运行于PSP上。进入后是一个普通的音乐播放器。按□键进入音乐列表，选择音乐播放。按○可以将音乐保存在记忆棒上。按 R1 则可以跳到下一首歌。

Wifi Jukebox的音乐播放效果一般，也没有什么特殊的播放功能。希望以后的Wifi Jukebox能支持网络服务器，这样就不必再局限于个人电脑了。



最佳媒体软件奖

PSP 本身就内置了音、视频播放程序，但功能上却有这样或那样的不足。于是众多的第三方媒体软件出现了。2005 年最佳媒体软件奖的获得者当属 PSP Media Player，同样出色的 DJSP 和 JPEG Viewer for PSP 将获得最佳媒体软件奖提名。



▲ PMP 的画质直逼 UMD。

PSP Media Player

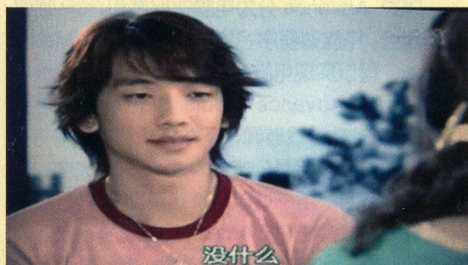
作者：gaeko99 jockyw2001

相关网站：http://jonny.leffe.dnsalias.com

这款韩国人开发的程序一出世就受到了无数人的关注。PSP Media Player 是一款 PSP 专用的多媒体播放软件，除了能播放MP3、OGG、WMA 等格式的音乐外，还能播放DIVX、XVID格式的AVI 视频文件。最重要的是 PSP Media Player 可以播放 480 × 272 分辨率的视频文件，获得和 UMD 影碟一样的清晰度。这也是大家关注的原因所在。

不过最初版本的 PSP Media Player 运行效果并不好，播放时经常出现跳帧，甚至声音、视频不同步的现象。后来国外有高手对其进行了改进，目前的最新修改版是PMP Mod V1.0，播放效果已经比较完美了，尤其是播放专门的PMP格式的影片，素质直逼 UMD 电影，效果非常好。

PSP Media Player 在播放视频方面的功能刚开始比较简单，随着不断的改进，现在的 Mod V1.0 版已经能实现不少播放功能了。首先用户要将 PMP 文件拷贝到 PSP 的 VIDEO 目录中。运行 PMP Mod V1.0后，按×播放影片，按□是暂定播放，按△是退出影片，方向键的左右控制影片的后退和快进，方向键的上下可以调节音量增益，LR键可以调节画面亮度，按START 可以从头播放，SELECT 键可以调节画面尺寸（如果片源采用 480 × 272 则无法调节）。比较方便的是，播放器具有书签功能，按△是退出影片后，下次播放可以从中断的地方开始。



使用 PSP Media Player 播放视频虽然可以获得极高的画质，但对应视频文件的转换却比较复杂。关于 PMP 影片的转换本书中也有相关教程，大家可以自行去看，这里就不赘述了。

最佳媒体软件奖提名

DJSP

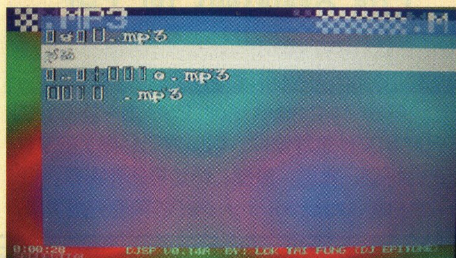
作者：Lok Tai Fung

相关网站：http://www.andyfung.net/djsp

DJSP 是一款 PSP 专用的音乐播放软件。与 PSP 自带的音乐播放软件相比，DJSP 能实现 10 段音效调节，并加入了屏保功能。

DJSP 能自动识别位于记忆棒 PSP 中 Music 目录下的音乐文件，不过仅限于 MP3 格式。用方向键选择音乐，按○开始播放音乐。播放途中，按 Start 可以调出音乐列表，按 L、R 变换屏保，共有 10 种屏保。DJSP 最大特点是支持 10 段 EQ 音效，按△调出音效调节，可以对高音、低音等进行增强，按□则为使用 EQ 模式播放。另外，DJSP 还支持 normal、sequential、random、repeat 四种播放模式。

因为带有EQ调节，增强了DJSP播放MP3的音质。不过目前DJSP的界面还比较粗糙，支持的音乐格式也比较少，希望以后改进。



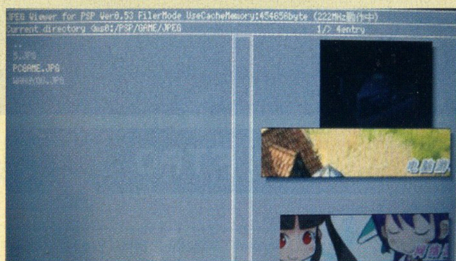
JPEG Viewer for PSP

作者：Maman_jv

相关网站：http://jview.nomaki.jp

虽然 PSP 也自带了浏览图片的功能，但和 JPEG Viewer for PSP 比起来就小巫见大巫了。JPEG Viewer for PSP 是专门为 PSP 设计的图片浏览软件。在 PSP 上切换图片或者浏览大图片时反应速度较慢，这些问题在 JPEG Viewer for PSP 得到了很好的解决。

进入 JPEG Viewer for PSP 后，左边是目录，右边显示图片的缩略图。JPEG Viewer for PSP 可以浏览记忆棒任意目录下的 JPG 文件。用方向键选择文件，按○浏览，按×退出。浏览中，按L、R可以转到上一张或者下一张图片。按△可以调出设置，对 CPU 频率、图片翻转、图片旋转等进行调节。美中不足的是 JPEG Viewer for PSP 只支持 JPG 一种格式的图片浏览。而且作者的网站只提供 1.0 版 PSP 运行的程序，如果你是 1.5 版内核用户的话还需要转换。



最佳电子书软件奖

PSP如此大的屏幕，如果用来阅读电子图书的话，自然是爽得没话说。以国人的眼光来看，2005年最佳电子书软件非CNReader莫属，使用它我们可以阅读中文图书。另外Bookr也有上佳表现，它将获得最佳电子书软件奖提名。



CNReader

作者：月光下的床 飞翔的壳
相关网站：http://www.pspchina.net

在掌机电子书方面，自GBA时代开始我们国人一向不落后于外国。CNReader就是这么一款PSP专用的国人开发的电子书软件。

作为一款电子书软件，CNReader的功能可谓强大。除了基本的书签等功能外，还有诸多的自定义功能。在系统设置中，用户能够对阅读方式、显示字体、背景、皮肤等进行个性定制。CNReader支持TXT文本文档的直接阅读，可以正常显示汉字、日文、韩文、英文四国文字。而且支持文件夹浏览，用户可以将TXT文件放在记忆棒的任何位置。CNReader能打开容量达8MB的TXT文件，再大的文本也不怕了。最特别的是，CNReader在阅读图书的同时支持MP3音乐播放，让用户能够边听音乐边看书。

最佳电子书软件奖提名

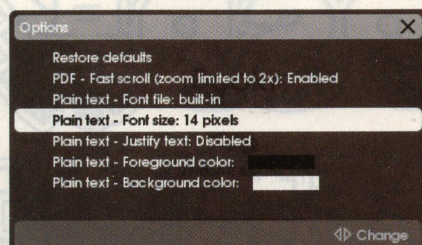
Bookr

作者：CCM304
相关软件：http://sourceforge.net/forum/forum.php?forum_id=499401

看中文电子书的话，选CNReader，如果看英文电子书的话，Bookr则是不错的选择。除了支持TXT文本文件外，Bookr还支持PDF文件的阅读。

进入程序后，选择Open File可以打开文件，按○确定，按×取消。在Options中，可以对字体大小、文字颜色、背景颜色等进行设置。在阅读过程中，按Start键能调出系统菜单。如果是浏览PDF文件，可以用L、R键对文件进行放大和缩小。

PDF是电子书常见的格式，很多的图书和报纸都有PDF版本。支持PDF是Bookr最大的特色。



最佳视频转换软件奖

用PSP看电影，视频转换软件最重要。3GP Converter以其强大的功能和优秀的转换质量成为2005年最佳视频转换软件的获得者。PSP Movie Creator以易用性将获得最佳视频转换软件奖提名。

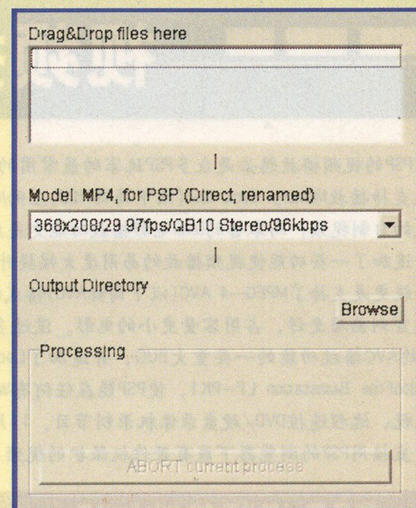
3GP Converter

作者：Calcium
相关网站：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/

使用PSP Movie Creator转换MP4视频操作简便，而如果要获得效果更佳的视频文件，就需要3GP Converter了。3GP Converter原本是手机专用的MP4转换工具，后来专门为PSP改进了程序。最新的V0.34版，支持AVI、ASF、WMV、MKV、RM、RMVB等格式视频的直接转换。

3GP Converter的运行需要AviSynth 2.5.6a和暴风影音两个软件的支持，使用前要先确认电脑上已经装了这两款软件，然后再运行3GP Converter，设置好转换模式后，将视频文件拖曳到软件窗口上，转换即刻开始。3GP Converte支持外挂字幕，SRT、SSA、SUB的字幕文件都能够识别，不过要注意字母文件和视频文件必须在同一个文件夹内，并且同名。

3GP Converter支持H.264编码的MP4文件，可以获得更清晰的效果。只是3GP Converter的转换速度实在过慢，设置又过于繁杂，让不少人望而却步。



最佳视频转换软件奖提名

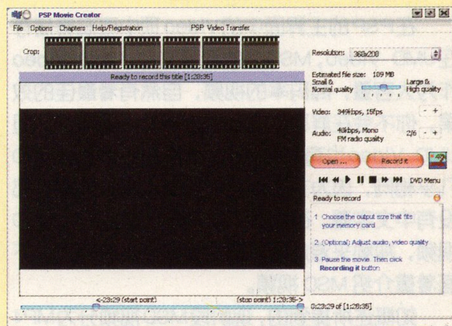
PSP Movie Creator

作者：PQDVD.com
相关网站：http://www.pqdvd.com/psp

PSP Movie Creator的功能非常强大。除了支持普通的AVI、MPG、WMV等格式的视频外，还支持RM、RMVB视频的转换。一个软件除了有强大的功能外，更重要的是操作简单。这也是PSP Movie Creator为什么能获得不少人青睐的原因。PSPMovie Creator的所有操作都是可视化的，窗口式的菜单让用户对所有功能一目了然。

使用Open打开媒体文件后，用户可以通过调节Video和Audio旁边的+、-来调节影片的视频和音频质量，控制输入文件的大小。另外，软件还提供了六种裁边功能，点击Corp旁边的按钮即可进行裁边。而屏幕上会以黄色方框将裁切区域圈起来，很直观。如果你觉得影片声音不够大，亮度也太低，可以通过Option菜单里面的Audio Volume和Video Brightness来调节。

不过，PSP Movie Creator是收费性质的。虽然PQDVD也推出了免费版本的PSP Movie Express，但功能远远逊于PSP Movie Creator。软件的注册费用是43.95美元。还好有人为穷人哥们开发了破解补丁，这才让PSP Movie Creator真正走进了千家万户。用户安装完软件后，只要将破解补丁拷贝到安装目录，运行后点击Patch即可。



随着时间的推进，相信在2006年我们会看到更多更加精彩的PSP软件。我们还要向兢兢业业的软件开发者们致以最崇高的敬意。感谢大家光临本次颁奖典礼，我们明年再会。

PSP影音转换全攻略

文 qyqgpower

视频播放 & 压制全攻略

PSP的视频播放想必是众多PSP玩家的最常用的功能之一。自PSP1.0版发售时就支持播放Memory Stick Duo(以下简称MSD)上的MPEG—4 Visual(以下简称MP4)格式的自制视频，而零售的UMD电影播放功能更是发售前就知道了。1.5版本修正并追加了一些功能使视频播放的易用度大幅提升。去年7月下旬发布的2.0版本系统更是支持了MPEG—4 AVC(以下简称AVC)格式的自制视频，使我们能在PSP上欣赏到画质更好，占用容量更小的电影。没过多久，2.5版本的发布修正了2.0的AVC播放功能的一些重大BUG，并追加了LocationFree Player功能，配合LocationFree Basestation LF—PK1，使PSP能在任何有Wifi连接的地方观看自己家中的电视，远程遥控DVD/硬盘录像机录制节目。11月29日发布的最新版本2.6支持了直接用PSP的浏览器下载有著作权保护的视频，P—TV网站的正式运营也同时开始，提供了大量收费/免费内容的下载服务。除了官方的视频播放功能外，自制软件的兴盛也带来了一些非官方播放器，支持480×272分辨率的视频播放，虽然现在速度还可能不行，也不够稳定，但在SONY开放分辨率限制之前，仍旧有期待的理由。综上所述，PSP的视频播放功能一直在不断地进步，今后的功能会随着系统软件的更新变得更为易用、强大。而本文，就为大家了解一下PSP视频的全部。



PSP 视频基础知识

在PSP的主界面中的Video项中可观看储存在UMD Video，MSD上的视频文件。UMD Video作为大容量，高码率的视频，自然有着最佳的效果，你不会在屏幕上看到一点画质上的瑕疵。但UMD Video也有它的缺点，价格和普通正版DVD几乎相同，因为并不是在中国贩卖的，大部分都没有中文字幕。在中国，应用最广泛的还是MSD视频，视频来源广泛，只需要软件转换即可。下面着重介绍MSD视频。

如概述所提到的，现阶段MSD视频分为MP4和AVC两种。由于SONY的限制，两者的分辨率都只能在320×240（76800像素）以内（AVC有例外，那就是P—TV的下载服务，详情后述）。

MP4采用的是ASP类型的编码，自压时一般使用Xvid，PSP能播放的码率上限超过1500kbps，远高于常用码率，但由于ASP编码本身是较简单的编码，在低码率下表现很差，且MP4的音频部分采样率只有24000Hz，只有收音机级别的音质，不足以用于欣赏电影和MTV。

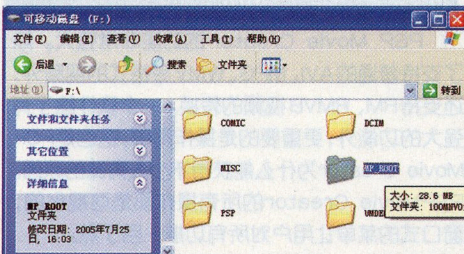
AVC作为新一代的视频编码标准，就像它的全名一样（Advanced Video Coding），可以说是现在世界上最高级的视频编码之一，支持大量高级特性，例如CABAC（前后自适应二进制算术编码，更能有效利用码率的压缩算法）、抗马赛克滤镜、多重（混合）参照帧、自适应B帧等等，在相同的码率下能得到远远超过MP4的画质，且PSP用AVC的音频部分采样率固定为48000Hz，已经超过了CD的采样率，可以说仅仅因为音频部分的区别就可以抛弃MP4了。

想要播放MSD视频，就需要将指定格式的视频放在MSD中指定的目录中，并以一定的命名规则命名（以下＊代表数字）：

MP4必须命名为M4V*****.MP4（包括扩展名）放到盘符：\MP_ROOT\10*MNV01\ 下

AVC必须命名为MAQ*****.MP4（包括扩展名）放到 盘符：\MP_ROOT\10*ANV01\ 下

视频缩略图的放置位置一样，文件名也一样，只是扩展名为THM，缩略图事实上是160×120 24位色深的JPG图片，压制软件一般会自动产生，也可以自己手动制作。



▲MSD的根目录，连接上后将视频按指定的名称命名好，放在MP_ROOT下的10*ANV01文件夹下便可。

PSP用视频压制软件精选

PSP能播放的MP4和AVC并不是网上传播的主要格式，需要用专门的视频压缩软件来压制。PSP推出的1年多时间内，这样的软件层出不穷。无论是个人的共享/自由软件，还是大公司的商业软件，都在为PSP这一新生事物的视频播放功能不断地更新功能。

MP4 官方软件：Image Converter 2

购买地址：http://www.jp.sonystyle.com/Nws/Software_dl/Pc/Software/Haa/2105710294200.html

最新版本：2.1

价格：1500日元

PSP发售后的第二天12月13日，SONY官方开始提供视频、照片的压缩/传送软件Image Converter 2的预览版下载，需要从SONY Style上花1000日元购买。一段时间后SONY提供了正式版2.1，如果是试用版用户可免费升级，单买需要1500日元。作为官方软件，提供了768kbps/384kbps/192kbps/96kbps四个比特率的压制选项，能支持的文件种类有AVI/MPEG1/2/4/QuickTime/WMV。虽然没有任何复杂的设置，压制速度也不错，还能自动传送到MSD的相应目录中，但画质实在是不敢恭维。即使用到了768kbps这样的高码率，画质仍旧无法令人满意，现在基本上没有人会去使用这个软件。

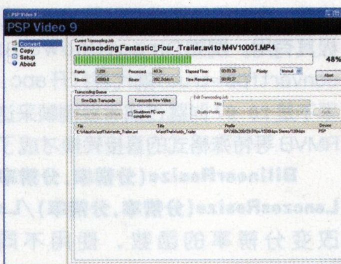


MP4 AVC 综合处理的能手：PSP Video 9

官方网站地址：http://www.pspvideo9.com/

最新版本：1.74

PSP Video 9最早发布的时候很像一个携带动画变换君的仿制版，功能、压制流程，甚至使用的程序都差不多，作者似乎只是编写了一个可以自由设置的GUI而已。但之后的更新证明了作者想法上的创新。PSP Video 9支持BT下载后直接将视频压制后传送到PSP中，还具有独特的文件共享功能。PSP视频管理界面很方便，可传送已有的MP4、AVC到PSP中。压制参数设定界面比较完善，可以将不同参数设置分别保存。7月底2.0推出不久后，PSP Video 9的作者更是率先实现了非官方软件的PSP用AVC视频压制，通过对携带动画变换君作者编写的ATOMChanger的修改，让自压的AVC文件有了PSP可以识别的文件头。PSP Video 9的视频质量和携带动画变换君差不多，因为用的都是FFMPEG，但就易用性上来说还是一步到位的携带动画变换君占了上风。

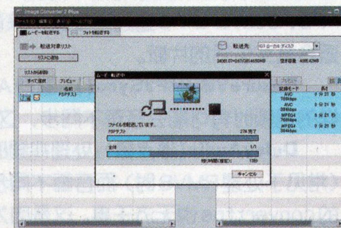


MP4 AVC 官方软件的小进化：Image Converter 2 Plus

购买地址http://www.jp.sonystyle.com/Nws/Software_dl/Pc/Software/Haa/2105710489100.html

价格：2100日元

从2.0版开始，PSP支持了从MSD播放AVC视频，官方自然也要提供软件来支持这个功能。IC2+支持的输入文件格式和IC2相同，输出当然支持了AVC，可选768kbps和384kbps两种码率和16：9、4：3两种画面比率。其他功能与IC2基本相似，不幸的是画质也继承了IC2的缺点。AVC是极其高效的编码，这点在IC2+的编码器中完全没有体现出来，不支持AVC众多高级特性，画质在的AVC编码器中只能排上倒数的位置。

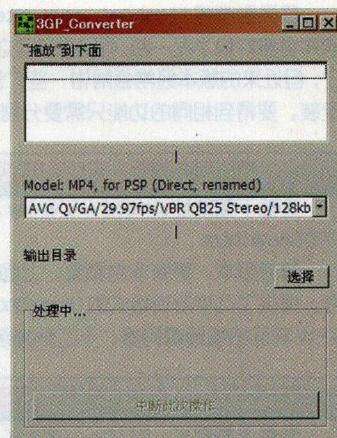


MP4 AVC 自压视频的里程碑：携带动画变换君

官方网站地址：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/

最新版本：0.34

2004年12月6日PSP正式发售之前，携带动画变换君的作者就率先实现了非官方软件的PSP用MP4视频压制，并在今后的日子里不断持续着更新。早期阶段，此软件使用作者自己修改编译的FFMPEG来进行主要的压制工作，再使用QT3GPPFlatten把文件调整为QuickTime的输出方式，最后使用ATOMChanger修改文件头让PSP识别。后期作者更是实现了直接通过FFMPEG的功能来一步完成之前繁琐的步骤。经过长时间的更新，携带动画变换君的易用度不断提升，画质与压缩时间的平衡则可以根据需要非常自由地调整参数来实现，可谓现阶段最易用的PSP视频压制软件之一。



MP4 宝刀已老：PSP Movie Creator

官方网站地址：http://www.pqdvd.com/psp/

价格：34.95美元（有免费的简化版下载）

PSP Movie Creator刚发布的时候被誉为PSP视频压制的神器，支持几乎所有格式的转换，压制速度极快，附带的视频编辑功能可以方便地截取想要观看的部分，也同样拥有PSP视频管理、传送器。但非注册版本只能压制短短几分钟，且画质根本无法与携带动画变换君相比，长期没有更新的结果就是到现在都不支持AVC的压制。除了对画质没有要求，但对易用性有很高要求的用户还有一定使用价值外，PSP Movie Creator基本上已经退出了主流。



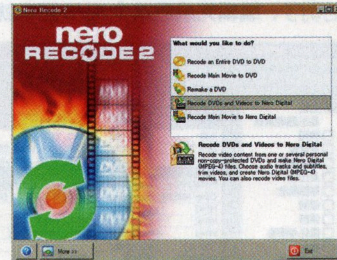
MP4 AVC 画质与易用性的完美平衡：Nero Recode 2

官方网站地址：http://www.nero.com/nerodigital/eng/Software.html

最新版本：2.2.6.17c（Nero7包含有稍微新一点的版本，并没有重大更新，而且由于Nero7本身的Bug太多，现阶段不推荐）

价格：29.99美元（有30天全功能试用版下载）

Nero Recode 2是Nero Digital软件包的一部分。作为专门的视频压缩、刻录软件，2005年4月20日的升级让它支持了PSP用MP4的压制，虽然PSP用AVC的压制并没有Nero官方的支持，但通过正确的设置和文件头修改，Nero Recode 2高质量的Ateme编码器能提供最高质量级别的AVC。界面简单明了，功能强大而又不失易用性，直接支持格式众多，最重要的是支持AVS脚本，这是笔者最为推荐的软件。



其他还有许多PSP用视频的压制软件，例如Xilisoft PSP Video Converter、Elecard Mobile Converter等，但它们的功能和上面已经介绍的很多类似，或者画质不怎么样。下面的详解中笔者将重点介绍携带动画变换君和Nero Recode 2。

视频压缩前的准备：解码器与相关软件的安装

要压制PSP可以播放的视频之前，电脑中当然必须有必要的解码器，压缩软件报错之后应先检查自己的解码器是否安装齐全。

总合式打包软件：暴风影音

官方网站地址：http://www.yesure.com/storm/

最新版本：5.12 RC3

暴风影音将ffdshow，real alternative，Media Player Classic等软件全部打包了在一起，可以说装了之后就几乎没有不能播放的视频和音频了，但近来的版本经常会附带一些广告、垃圾软件，笔者仅推荐不怕麻烦者安装。要得到相同的功能只需要分别安装下面介绍的软件即可。

最强视频/音频解码器包：FFDShow

推荐下载地址：http://www.free-codecs.com/download/FFDShow.htm

最新版本：更新非常频繁，上面的下载地址中基本保持最快的更新速度。提供了几乎所有格式的DirecShow界面视频/音频解码器，还提供了VFW界面的视频解码器，十二分推荐。

播放Real格式文件必备：Real Alternative

推荐下载地址：http://www.free-codecs.com/download/Real_Alternative.htm

最新版本：1.46

Real Alternative提供了FFDShow没有包括的Real格式DirectShow解码器，软件内附带了最新版的Media Player Classic，可谓一举两得。

外挂字幕必备：VSFilter

官方下载地址：http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303

最新版本：2.37

VSFilter是给DirectShow、AviSynth、VirtualDub编写的VobSub和TextSub滤镜，常用于外挂字幕。网络上有些视频下载下来时字幕和视频是分开的，可以用MPC来载入字幕，也可以用这个VSFilter来载入字幕。至于视频压制处理中的字幕载入则只有这个才能做到。安装方法：下载解压后有两个文件夹，Release中的是Windows98等不支持Unicode的操作系统用的，Release Unicode是Windows2000、XP等支持Unicode的操作系统用的。将目录中的VSFilter.dll拷入系统盘下的：\Windows\System32（98和ME是System）目录中，并在开始菜单的运行中输入regsvr32 VSFilter.dll就完成了安装。运行rundll32 VSFilter，DirectVobSub可以进入DirectVobSub的设置菜单。

ACM界面的AC3解码器：AC-3 ACM Decompressor

推荐下载地址：http://www.free-codecs.com/download/AC-3_ACM_Decompressor.htm

最新版本：1.2

VirtualDub、AviSynth的AVISource处理AVI文件时都是使用ACM界面的音频解码器，如果AVI包含了AC3/DTS音轨的话就必须要安装这个解码器来正常处理。

视频压缩基础

这里的内容其实和PSP用视频压缩并没有必然关系，但往往压缩时会有这些的问题：

如何压缩DVD？

如何把DVD内带的字幕加到MP4和AVC上？

如何外挂字幕？

如何裁减、编辑、截取视频？

为什么我这个RMVB压成MP4/AVC后音画不同步，而其他的并没有问题？

以下将对AviSynth的基本使用法和DVD ripping的正规流程作解说：

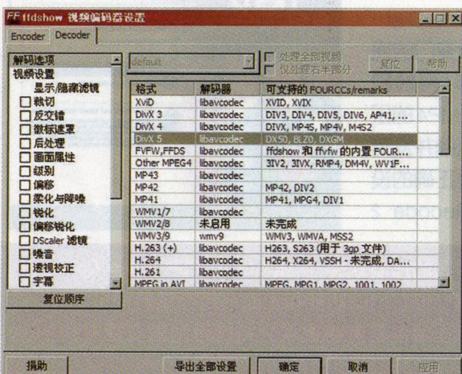
AviSynth篇

功能强大的frameserver：AviSynth

官方网站地址：http://www.avisynth.org/

最新版本：2.56a

AviSynth是一个功能强大且易用的预处理视频软件，以frameserver的方式工作（frameserver：将源视频的帧经过处理后提供给目标程序）。它的AVS脚本被大量的视频编辑、压缩软件所支持，笔者将会重点介绍的携带动画变换君和Nero Recode 2都支持。AVS脚本其实只是一个扩展名为AVS的文本文件，用记事本就可以轻松建立、编辑，语法也相当的简洁明了，编辑完成后这个AVS脚本就相当于一个视频文件，直接用压缩软件处理即可。下面介绍一些PSP视频预处理中常用函数及常用变量：



AVISource("AVI文件名")：用于打开使用AVI容器的源文件，如果想要连接多个片断可使用AVISource("1.avi","2.avi")这样的语法（其他用于打开源文件的滤镜也可以这样来连接几个文件）。注意用这个命令打开的AVI文件并不是使用DirectShow解码器，而是使用VFW解码器，如果用这个命令打不开AVI，直接播放却没有问题的话，可检查暴风影音、ffdshow等的VFW解码器是否被打开。

WAVSource("WAV或者AVI文件")：用于打开Wav音频。

DirectShowSource("视频或音频文件",fps=浮点小数,convertfps=布尔量)：故名思义也就是使用DirectShow的解码器，只要媒体播放器能放，用这个函数就应该可以打开。这个函数在打开一些特殊的格式上非常有用，例如RMVB，MKV，WMV等格式。最新版2.56中加入了convertfps变量，这对于处理经常处于VFR（可变帧率）状态的RMVB、MKV等格式极其有用。例如DirectShowSource("abc.rmvb",fps=29.97,convertfps=true)就代表打开abc.rmvb，帧率固定为29.97，当源文件帧率不是29.97时跳过或者复制帧来达到29.97。正因为有了convertfps，RMVB等特殊格式的直接转换才成了现实。

BilinearResize(分辨率,分辨率)/BicubicResize(分辨率,分辨率)/LanczosResize(分辨率,分辨率)/Lanczos4Resize(分辨率,分辨率)：各种改变分辨率的函数，使用不同的算法，从画面的锐利度来说Lanczos4Resize>LanczosResize>BicubicResize>BilinearResize，但锐利的画面代表需要更多的码率来压缩，所以低码率压缩时BilinearResize能提供更好的质量。

Crop(左,上,-右,-下)：用来裁减画面，如果源文件有黑边的话可以通过这个函数裁减，注意右和下的裁剪需要输入负数。

ChangeFPS(浮点数)/ConvertFPS(浮点数)：改变源的FPS（帧率），由于PSP只能正常播放15、24（2.6版开始支持），30及这些数值左右FPS的MP4和AVC，如果源文件的FPS不是这些数值就需要用这两个参数来调整（使用携带动画变换君时不需要）。ChangeFPS通过复制或删除帧来调整FPS，ConvertFPS通过渐变柔化来调整FPS，前者较适合动画片，后者较适合真实生活的片断。

EnsureVBRMP3Sync()：某些AVI使用VBR的MP3作为音源，处理这样的视频时有可能会音画不同步，这个函数可以保证处理时音画的同步。

DelayAudio(浮点数)：处理视频时有时会发现音频会比画面快上几秒钟（常见于处理RMVB时）而音画不同步，即使使用了DirectShowSource中的convertfps也无济于事。这是因为前几秒文件中没有音频数据，处理时

就会把音频数据提前。这里可以使用 DelayAudio 来推迟音频播放的时间，单位是秒，使用负数可以提前音频的播放。

AudioDub(视频片断，音频片断)：在手动rip DVD时，音频和视频数据经常是分开的，可用这个命令来合并起来。

Normalize(浮点数)：当源文件的音量过于小时，当然需要放大音量，但AmplifydB函数需要填入精确的分贝数，太低不能得到理想的音量，太高则会导致失真。而Normalize参数是以百分比来放大音量，默认值1.0就是放大到最大且不会失真的音量。这个函数会先扫描一遍源的音频部分，在开始压制/预览之前会停上一会儿，这是正常的。

TextSub("软字幕文件")/VobSub("图像字幕文件")：这是最常用的外挂滤镜之一，用来给视频文件挂上字幕，支持几乎全部的字幕格式。因为是外挂滤镜，使用前需要先LoadPlugin("VSFilter.dll")来载入，外挂滤镜都可以拷入Plugin目录以省略载入命令。

看了这么多可能有些朋友已经头晕了，下面举一个具体的例子来综合说明一下函数的用法，熟悉后其实是非常简单的(//后的文字是对当前行函数的注释)：

```
V=DirectShowSource("test.mkv",fps=23.976,convertfps=true) //载入test.mkv作为片断V，固定帧率为23.976，使用convertfps来保持正常播放速度。
A=WAVSource("test.wav") //载入test.wav作为片断A
Audiodub(V,A) //结合视频与音频
Crop(5,5,-5,-5) //在四周各裁减掉5个像素
Lanczos4Resize(320,240) //使用Lanczos4Resize方式调整大小到320 × 240
DelayAudio(2) //延迟音频播放2秒
Normalize() //标准化音频
LoadPlugin("VSFilter.dll") //载入VSFilter.dll外挂滤镜
TextSub("test.ssa") //挂上test.ssa字幕
```

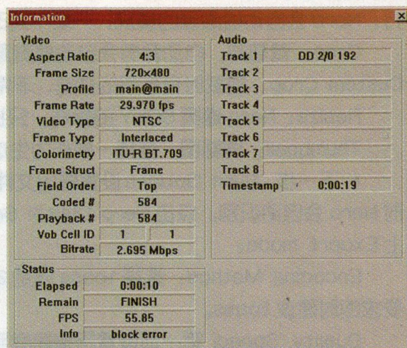
将这样类似的内容保存为AVS为扩展名的文件，就能直接让携带动画变换君和Nero Recode 2来处理。在处理之前也可以使用Media Player Classic来打开AVS文件来预览一下效果。函数的组合是非常灵活的，可以根据需要来编写，AviSynth附带有极其详细的文档，有兴趣的朋友可以去研究一下。

DVD ripping方法篇

市面上存在着许多傻瓜式的工具软件来rip DVD，使用方法一般都是打开DVD光盘→选择章节→选择压缩方式→完成，但几乎没有直接能输出MP4/AVC的软件(Nero Recode 2可以，这也是我推荐的原因之一，但如果要字幕的话仍旧需要以下的处理)。这里介绍常规流程的DVD ripping方法，使用到的软件有以下一些：

DVD Decrypter
推荐地址：http://www.free-codecs.com/download/DVD_Decrypter.htm
DGMPGDec
推荐地址：http://neuron2.net/dgmpgdec/dgmpgdec.html
VSRip
推荐地址：http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303&package_id=84442
Decomb
推荐地址：http://neuron2.net/decomb/decombnew.html
注：将此文件解压到到AviSynth的Plugin目录中

首先打开DVD Decrypter，进入Mode菜单将模式设为IFO模式，选择正确的光驱后就能看到如本页右上图片所示的界面。在右边的窗口内找到要转换的章节，如果是电影的话可以简单地看出来，播放时间最长的那个就是。设定输出文件夹后点击下面的Decrypt按钮即可得到IFO、VOB和一个TXT文件。



打开DGMPGDec文件夹中的DGIndex，进入File菜单打开刚才生成的VOB文件，按F5进行预览，会出现如图这样的信息窗口(★dgindex.JPG)，注意Video Type这一栏，如果同时Frame Type是Interlaced时，则需要根据这里来设置Video→Field Operation的方式：

NTSC和PAL：Honor Pulldown Flags，之后还需要进行去隔行处理，后者的情况下这个选项其实不起作用。

Film占95%以上时：Forced Film，帧率会还原到23.976，隔行现象会消失，不需要进一步去隔行处理。

NTSC或PAL与Film混合：Honor Pulldown Flags，需要进一步去隔行处理。

接下来设定Audio→Output Method为Decode AC3 Track to WAV。设定正确的Track Number，信息窗口中有显示，如果是单音轨的当然可以简单分辨，如果是多音轨(例如主音轨、导演评论音轨等)就需要尝试了，可将有的编号都选上，解出来后再听哪个是需要的，一般第一条就是主音轨。最后选上Audio→Normalization以保证足够的音量，File→Save Project就会生成d2v文件和wav文件。

如果需要DVD里的字幕，那么使用VSRip打开刚才生成的IFO文件，很简单就能得到idx/sub类型的图像字幕。

```
接下来编写AVS脚本进行最终处理：
LoadPlugin("路径\DGDecode.dll") //DGDecode.dll所在DGMPGDec目录中
LoadPlugin("VSFilter.dll") //载入VSFilter外挂滤镜
LoadPlugin("Decomb.dll") //载入Decomb外挂滤镜
v=MPEG2Source("d2v文件")
a=WavSource("wav文件")
AudioDub(v,a) //读入视频与音频部分并合并
FieldDeinterlace() //如果是隔行的源，那么使用这个命令来去隔行
VobSub("字幕文件") //挂上刚才提取的图像字幕
```

将这样编写好的AVS文件拖入变换君或者Nero Recode 2就能得到最终结果了。

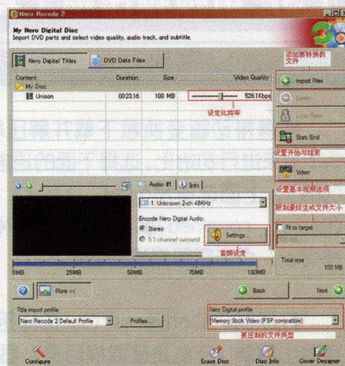
Nero Recode 2篇

Nero Recode 2是Nero Digital的一部分，提供了傻瓜式操作的同时具有强大的功能和最高级别的画质，几乎称得上完美的解决方案。

打开程序后选择Recode DVDs and Videos to Nero Digital后进入主界面。

大致说明如图所示，下面就MP4与AVC作分别说明，乍看之下似乎步骤较多，其实大部分都是自动，不用更改，这里出于完整性的考虑予以说明。

压制MP4



1.点击More，选Nero Digital profile中Memory Stick Video (PSP compatible)。

2.点击Import Files选择要转换的文件(选到有DVD视频光盘的光驱时Nero会自动识别出段落菜单字幕等，非常方便，但注意字幕无法内嵌入画面，需要DVD字幕时请按上面的DVD ripping说明做)，也可以直接将文件拖到界面中，支持批量转换。

3.点击Video Deinterlace：去隔

行，Nero会自动检测源的情况，一般不需改动。

Crop：裁剪源，自动裁剪会自动检测源的黑边并去掉，不正确时可以Custom Crop，剪裁时有直观的预览，非常简单。

Resize：Nero遵照SONY的标准，只提供160x112和320×240。

Thumbnail：缩略图，选择一帧作为生成的缩略图。

4.下一步，Burn Options设置输出文件夹，如果有PSP连接到电脑上时Nero会自动识别。点击Nero Digital Settings设置具体压制选项，选上Expert mode：

Encoding Method：选择1pass还是2pass，对压制时间没什么特殊要求的时建议2pass。

Quality/Speed：第一项设置压缩速度与质量，根据需要选，MV range开高可以略微提高画质，心理视觉加强建议设置为High

剩下的选项全部默认即可，没有必要改。

5.点击Burn，开始压制，点击More后左下角可以设定压制完毕后关机，右下角可设定程序的优先度。

压制AVC

重复的笔者就不再提了，注意输入的源文件的FPS必须是15、24（2.6版开始支持）、30及附近的，如果不是可用AVS脚本调整：

1.点击More，选Nero Digital profile中Maximum Definition – AVC（这个选项允许最大的AVC设置，Cinema – AVC和HDTV – AVC也可以）。

2.点击Import Files选择要转换的文件。

3.点击Video，Resize这里要注意，Custom Resize并填入需要的分辨率（320×240或者368x208），去掉Letterboxing选项。

4.点击主界面Audio中的Settings，Custom profile并选择LC AAC，128kbps@48000Hz，个人认为LC AAC编码时128kbps的码率为音质与大小的最佳平衡点。

5.下一步，点击Nero Digital Settings设置具体压制选项，选上Expert mode：

Rate Control：1pass还是2pass，强烈不推荐1pass。

General Settings：Decision quality保持High Quality，MV推到–512 to 511.75，最大参照帧1，最大GOP默认，最大B帧1（这里请尽量按照这样设置）（2.5最高可设为2，300，4）

剩下选项的保持默认。

6.点击Burn开始压制，压制完成的AVC文件拖到本文最后笔者提供的变换君修改版的AVC Header Changer选项修改文件头、文件名并生成缩略图。

> **关于码率的设置？**
>
> MP4的码率最起码在384kbps左右，AVC可低到256kbps左右，选择Maximum Definition – AVC时用鼠标难以精确调节码率，可按键盘上的左右键调节。

> **不支持的格式如何转换？**
>
> 一般也就RMVB和MKV之类的，使用AVS脚本调用再拖到Nero Recode 2即可。

> **为什么画面下方会有一条绿色？**
>
> Nero自带的MPEG4解码器似乎有一定的问题，在处理某些xvid的AVI时就会这样，使用AVS脚本吧。

> **为什么压AVC时音画会不同步？**
>
> 用Nero压缩AVC时并不会把帧率转换到PSP支持的帧率上，当源文件的帧率不是15、24（2.6PSP开始支持）、30及附近的FPS时请通过AVS脚本来改变帧率再让Recode 2压。特别注意WMV之类的可能是VFR（可变帧率）的视频源，显示可能是处在支持列表中的帧率，但实际是VFR，就会导致压出的AVC在PSP上无法音画同步，保险起见处理这类文件时也请通过AVS脚本。

P–TV视频下载服务介绍

以上介绍了2个功能强大，画质优秀的PSP视频压缩工具，但PSP的MSD视频并不是只有自己压一个途径。2.6的系统升级后P–TV（http://www.p-tv.jp/）的正式服务也同时开始，可以直接通过PSP浏览器登陆网站下载，也可以通过电脑登陆网站连接PSP后下载。

P–TV的使用条件：

2.6版本的PSP。

有足够大容量的记忆棒，且必须俱备MAGIC GATE功能，市面上的组棒大多数不俱备MAGIC GATE功能，这是不能使用在此服务上的。

注册会员，免费，可以注册不登陆信用卡信息的会员，但这样就只能下载免费内容。

点击页面上端的START就可以进入一个贯穿全程的向导，整个过程非常容易。



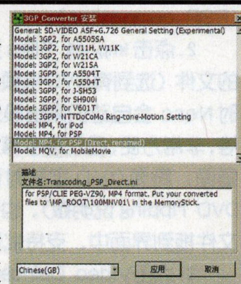
P–TV上提供的内容有免费和收费两种，且都有播放时间限制（一般为一个星期）。优点在于画质很高，分辨率是480×270，整体效果和UMD不相上下。

以上大致上介绍了所有关于MSD视频的播放、压缩的内容，最后笔者提供一个变换君的修改版，包括了一些Transcoding.ini的典型例子，笔者修改编译的ATOMChanger.exe（可修改24fps的AVC文件头），增加了RMVB、MKV、AVI文件+外挂软字幕直转功能，希望能给大家一些参考的价值。

永久有效地址：http://pickup.mofile.com/2152147031219269

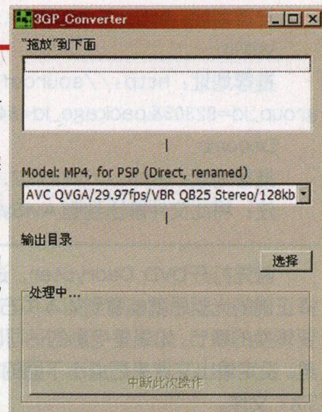
PSP用视频压缩工具详解

携带动画变换君——初级应用篇



将携带动画变换君下载并解压后首先执行Setup来进行初始化，选择下面的语言为Chinese（GB），上面选择Model：MP4，for PSP（Direct，renamed）或者Model：MP4，for PSP都可以，点击应用完成初始化。

打开3GP_Converter()，选择压缩方式，设定输出目录（不能是硬盘根目录）后拖入想要压缩的源文件即可。自带的压缩方式的各个部分解释如下：



QVGA/368x208：QVGA是×分辨率，适用于4：3的源文件，368x208适用于16：9的源文件。

15fps/29.97fps：帧率，如果是动态小的动画片可尝试使用15fps，一般常用29.97。

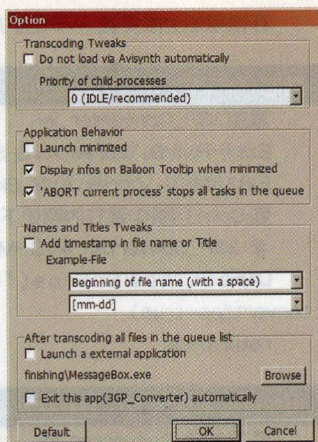
xxxkbps：码率，越高画质越好，生成文件越大。

Mono/Stereo：单声道/立体声，没有特殊要求当然使用立体声。

QBx：根据固定的Quantizer（量化器）来决定质量，x越小使用比特率越高，画质越好，文件越大，最终生成文件大小无法预测。

AVC：进行AVC编码。

在主界面上点击右键选择Option可进入选项，可在这里设定一些例如程序优先度、点击ABORT会出现是否终止所有列表中的任务等选项。新版追加了当完成所有任务时运行一个程序的选项，并提供了shutdown.exe（在finishing文件夹中），可实现完成后自动关机的功能。



携带动画变换君——高级应用篇

一：修改Transcoding.ini

所有的压缩方式设置都是事先在Transcoding.ini中定好的，携带动画变换君实质上就是一个批处理文件的执行器，用户可以自己修改、添加新的压缩方式。

一般格式为（*代表数字）：

[Item**]

Title=压缩方式的标题，简明扼要即可

Command0=压缩方式的具体实现，可继续添加实现批处理

例如自带的第9项为：

```
[Item8]
Title=QVGA/29.97fps/QB4 ステレオ/96kbps
TitleE=QVGA/29.97fps/QB4 Stereo/96kbps
Command0=""<%AppPath%>\cores\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -title "<%Title%>" -timestamp "<%TimeStamp%>" -bitexact -vcodec xvid -s 320×240 -r 29.97 -qscale 4 -acodec aac -ac 2 -ar 24000 -ab 48 -f psp -muxvb 512 "<%OutputPath%>M4V<%RandomNumber5%>.MP4""
Command1=""<%AppPath%>\cores\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -f image2 -ss 5 -vframes 1 -s 160x120 -an "<%OutputPath%>M4V<%RandomNumber5%>.THM""
```

Command0实现了视频音频的所有压缩过程，Command1生成了缩略图。携带动画变换君使用ffmpeg负责音频视频的压缩，要优化画质，就是要合理地设置ffmpeg的参数，以下给出与MP4/AVC有关参数的解释，具体如何设置请根据自己的需求来判断（速度优先还是质量优先，1-pass还是2-pass，1-pass时使用比特率设置还是QB设置等等）：

文件创建类

-y：覆盖已存在的文件，由于最后产生的是随机数字的文件，基本不会存在重名而需要覆盖的情况。

-i infile：输入文件，"<%InputFile%>"来表示从变换君界面中接受到的输入文件。

-title string：设定文件标题，"<%Title%>"表示输入文件的标题内容（没有的话就是文件名）。

-timestamp time：设定创建时间，"<%TimeStamp%>"表示输入文件的创建时间。

-f fmt：设定输出文件格式，必须为psp。

-muxvb bitrate：设定视频比特率在标签中的数值，PSP不能播放这个标签数值为768以上的文件，所以在这里强制设定为768以下即可。

视频压缩类

-bitexact：只使用精确比特率算法，没有必要更改。

-vcodec codec：设定视频编码，MP4可用xvid和mpeg4，前者画质较高，AVC是h264。

-b bitrate：设定视频码率，默认为200，越高画质越好，文件越大。

-bufsize size：（AVC Only）设定质量控制的缓存大小，128即可，没有必要变更。

-coder：（AVC Only）设定编码器类型，一定要是1。

-pass n：使用多pass编码，第一次编码先统计视频的内容与可能合适的量化器数值并写入一个文件，第二次编码根据统计文件来更合理地分配比特率以得到较高的画质，1st pass这里填1，2nd pass这里填2，具体命令行后面会给出例子。

-passlogfile file：设定多pass编码的统计文件的名称。

-g gop_size：（AVC Only）设定GOP大小，2.0PSP有AVC解码器的BUG，只能在1个GOP内流畅播放，GOP之间的I frame会跳过去造成跳帧现象，2.5已经完全修正，所以还是设为x264的默认值250为好。

-me method：（AVC Only）设定动态预测的方法，默认的epzs一般已经足够，最高的full虽然能略为提高质量，但速度将会大幅度下降。

-bf frames：（AVC Only）设定b帧的数量，一般应设为1，多b帧可略微提高画面质量；2.5PSP播放2及以上的b帧也没有问题，但2.6PSP无法在多b帧的AVC文件内跳到指定时间，也无法恢复播放，建议还是设为1。

-mbd mode：设定macroblock的模式，默认为0，2将略微提高画质但降低压缩速度。

-4mv：每4个运动矢量后使用macroblock，略微提高画质但降低压缩速度。

-trell：使用Trellis量化，略微提高画质但降低压缩速度。

-qscale q：使用固定的量化器数值来决定比特率的使用，数值越小质量越高，在MP4中4接近于80%的质量，2为100%；在AVC中情况不同，使用对数形式的量化器，近似算法为AVCQP=12+6×log2(MP4QP)，大致就是MP4的Q2=AVC的Q18，MP4的Q4=AVC的Q24；这个参数主要使用在1-pass的视频压缩中，2-pass千万不要用，不然就失去了2-pass的意义；使用此参数后-b参数失效。

-qmin q：设定最小的能达到的量化器数值，默认2。

-qmax q：设定最大的能达到的量化器数值，默认31。这个与-qmin结合可将视频质量维持在一定范围内。

视频处理类

-s size：设定输出分辨率，320×240适用于4：3视频，368x208适用于16：9视频，ffmpeg的resize算法并不好，很模糊，要求高的话建议先在AVS中resize。

-r rate：设定输出帧率，可设定为15、24（2.6PSP开始支持）、30及这些数字附近（例如14.985、23.976、29.97等），帧率越少，在同等码率与编码下画质越高，当然流畅度也越差。

-croptop size/-cropbottom size/-cropleft size/-cropright size：裁减源文件，可用于去黑边等，数值务必使用偶数。

-padtop size/-padbottom size/-padleft size/-padright size：在源文件画面上添加空间，可用于将非4：3或16：9的视频填充到适当比率，数值务必使用偶数。

音频类：

-acodec codec：设定音频编码，只能用aac。

-ac channels：设定音频声道数，1为单声道，2为立体声，再多PSP不支持。

-ar rate：设定音频采样率，MP4只能设为24000，AVC只能设为48000。

-ab bitrate：设定音频每声道的比特率，也就是说想要立体声128kbps时这里要设定成64。

-vol volume：设定音量大小，按百分比数值计算，默认为100。

这是一个2-pass处理命令行的例子：

[Item18]

```
Title=AVC 368x208/23.98fps/284kbps/2pass Stereo/128kbps
Command0=""<%AppPath%>\cores\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -title "<%Title%>" -timestamp "<%TimeStamp%>" -bitexact -vcodec h264 -coder 1 -bufsize 128 -g 250 -s 368x208 -r 23.98 -b 284 -passlogfile "<%TemporaryFile%>" -pass 1 -f psp "<%OutputPath%>MAQ<%RandomNumber5%>.MP4""
Command1=""<%AppPath%>\cores\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -title "<%Title%>" -timestamp "<%TimeStamp%>" -bitexact -vcodec h264 -coder 1 -bufsize 128 -g 250 -s 368x208 -r 23.98 -b 284 -passlogfile "<%TemporaryFile%>" -pass 2 -acodec aac -ac 2 -ar 48000 -ab 64 -f psp "<%OutputPath%>MAQ<%RandomNumber5%>.MP4""
Command2="rm "<%TemporaryFile%>-0.log""
Command3=""<%AppPath%>\cores\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -f image2 -ss 5 -vframes 1 -s 160x120 -an "<%OutputPath%>MAQ<%RandomNumber5%>.THM""
```

这样视频的压缩就会进行两遍以提高最终成品的质量，Command0时不需要压缩音频以提高处理速度，Command1调用统计文件进行2nd pass并压缩音频，Command2删除产生的已用过的统计文件。

二：增加自动处理功能

变换君可以自动给指定扩展名的文件套上AVS处理，打开3GP_Converter.ini就能看到这样的内容

```
[Avisynth]
Ext0=WMV:\cores\AVS_Skelton.avs
Ext1=WMA:\cores\AVS_Skelton.avs
Ext2=ASF:\cores\AVS_Skelton.avs
```

在这里加上想要套AVS的扩展名，并建立正确的AVS脚本即可

增加RMVB、MKV直转功能（需安装AviSynth2.56及以上版本）：

添加3GP_Converter.ini：

```
Ext3=RMVB:\cores\AVS_Skelton_DSCF.avs
Ext4=MKV:\cores\AVS_Skelton_DSCF.avs
```

到Core目录中建立内容如下的AVS_Skelton_DSCF.avs

```
# 3GP_Converter AVS-Mode skelton
DirectShowSource("<%InputFile%>",fps=29.97,convertfps=true)
return last
```

增加直转AVI文件＋外挂软字幕功能

添加3GP_Converter.ini：

```
Ext5=SRT:\cores\AVS_Skelton_SSUB.avs
Ext6=SSA:\cores\AVS_Skelton_SSUB.avs
Ext7=ASS:\cores\AVS_Skelton_SSUB.avs
```

到Core目录中建立内容如下的AVS_Skelton_SSUB.avs

```
# 3GP_Converter AVS-Mode skelton
LoadPlugin("VSFilter.dll")
AVISource("<%InputFileBase%>.avi")
TextSub("<%InputFile%>")
return last
```

请将字幕与AVI放在一起并命名成相同名字，拖字幕文件到变换君中即可。

以上只是两个例子，其他还有许多应用方法可自由发挥。值得注意的是ffmpeg植入的x264（用于AVC压制）功能不全，很多高级参数都没有，所以用变换君是无法得到最高质量的AVC的。

音频播放＆压制全攻略

除了视频播放功能以外，PSP的音频播放功能自初始版本开始就是一大卖点。由于能够将音乐拷贝到MSD中进行欣赏，许多人把PSP作为新世代的音乐播放器使用。最初PSP支持ATRAC3plus和MP3格式的音乐播放，到了1.5版时则增加了便于音乐欣赏的“记忆播放”等功能，到了2.0版则追加了WAVE（Linear PCM）和MP4（AAC）两种格式支持。配合3.2以上版本的SonicStage，可以传送ATRAC3plus格式的音乐到Memory Stick Pro Duo（以下简称MSPD）中让PSP播放。最新的2.6版系统软件更支持了微软的WMA格式的音频文件。自制软件的兴盛也带来了一些自制的音乐播放软件，能支持诸如OGG、MPC等格式的播放。

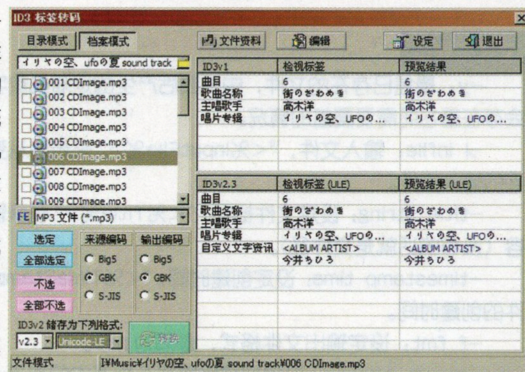
综上所述，PSP的音频播放功能一直随着系统软件的更新在增加着支持的格式，易用性也有所提高，有理由相信今后的功能会随着系统软件的更新变得更为易用、强大。

PSP音频基础知识

选择PSP的主界面中的Music项就能欣赏储存在UMD Music和MSD上的音频文件的地方。UMD Music作为大容量的载体，除了提供音乐本身以外，一般都带有许多MTV与制作花絮，可谓耳朵与眼睛的双重享受。但在国内，应用的最多的肯定是储存在MS(P)D上的音乐，网络上大量的音乐资源成了最好的点唱机。音频的储存也非常简单，除了ATRAC3plus格式外，其他的MP3、WAVE（Linear PCM）、MP4（AAC）和WMA都只需要拷贝到MS(P)D的\PSP\MUSIC目录下即可，在其中可以建立文件夹以便不同专辑之间的管理，但要注意PSP只能识别一层文件夹，两层及以上的文件夹内即使有音乐也无法识别。如果是ATRAC3plus格式，则需要专门的软件SonicStage来处理。下面我们将介绍一下MP3的使用技巧。

曲名、艺术家名等的正确显示

PSP只支持Shift-JIS文字编码和Unicode编码的MP3标签的正确显示，但大家手上的MP3一般都只有ANSI编码、GB文字编码的标签，在PSP上播放时汉字的标签往往都是乱码。虽然有很多工具可以把简体中文编码标签转换成Shift-JIS编码，但这样一来在国内常用的简体中文操作系统下就全部显示为乱码了。有没有两全齐美的方法呢？答案是肯定的。那就是使用PSP支持的Unicode编码，无论是在PSP上还是在Windows 2000\XP等支持Unicode的操作系统之下都能正常显示汉字、日文的标签。在这里笔者介绍一个非常好用的编码格式转换工具。



ConvertZ

官方网站地址：http://alf-li.pcdiscuss.com/

最新版本：8.02

这是一个内码转换软件，功能强大且使用简便。在这里要介绍的是它的MP3标签转换器。启动程序后程序会自动最小化成为一个任务栏图标，右键点击后选择"音频文件的标签转换-ID3标签"后进入如图所示的编辑界面。在界面左侧选择想要转换的文件（可批量转换），来源编码根据文件情况选择，一般为GBK，输出编码也建议设为GBK，"ID3v2储存为下列格式"选项设置成2.3和Unicode-LE（2.4和UTF-8也可以），设定完成后可在右边进行预览，以没有乱码为好，点击转换即可，很快就能完成。这样处理过的MP3在电脑和PSP上都能正常显示汉字标签，方便了两侧的管理。注意：MP3文件中如果含有图片（例如用下面介绍的方法加入的），内码转换后将无法在PSP上播放（显示破损数据），所以如需要添加图片请在转换内码之后进行。

将图片加入到MP3文件中

PSP播放MP3时可以在图标处显示MP3文件内的图片，使用Windows Media Player就可以很方便地加入例如专辑封面之类的图片到MP3文件内。首先保证电脑中的Windows Media Player版本够高，建议使用10。右键单击要修改的文件（可多选后批量修改），选择高级标签编辑器，选择图片标签，进入如图的界面，点击添加，就可以选择图片添加到MP3中。

关于MP4（AAC）音频

这种音频格式一般常见在苹果的网络音乐商店中，安装iTunes之后可以方便地转换和下载。但由于iTunes转换出来的AAC音频是m4a扩展名的，要在PSP上播放还需要修改扩展名，使用并不方便，希望以后的系统更新可以追加m4a扩展名的支持。

关于WMA音频

PSP2.6版开始支持的WMA音频播放功能在使用前需要先到系统设定菜单中的"WMAの再生を有效にする"选项激活，激活需要PSP连接网络，在没有无线网络的情况下这个功能就没有办法打开了。激活之后不需要任何网络支持，直接就能播放WMA文件。注意现在的WMA播放功能还无法播放以WMA9 Professional、WMA9 Lossless压缩的WMA文件和有著作权保护的WMA文件。要压制WMA文件可以使用Windows Media Player的相关功能。

ATRAC3plus格式音频使用方法

要使用官方综合音乐管理工具SonicStage

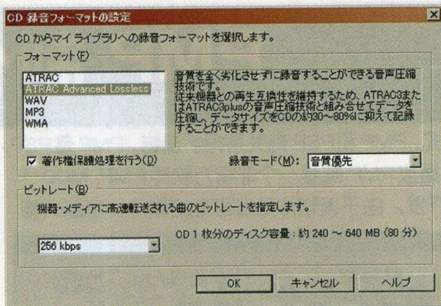
下载地址：http://mora.jp/help/download_ss.html

最新版本：3.3

作为官方的综合音乐管理工具，SonicStage在将音乐CD等转换到PSP上还是非常方便的，自带的管理器功能也还算强大，能方便管理电脑中的各种音乐文件。最重要的是只有使用SonicStage3.2以上的版本才能传送ATRAC3plus音乐到MSPD上让2.0及以上版本的PSP播放。

SonicStage的安装

在上面的地址可以下载到一个安装程序，这个安装程序会检测操作系统，如果不是日文Windows的话就会拒绝安装。对于中文Windows用户来说可以使用WinRAR将这个SonicStageInstaller.exe打开，解压缩到一个目录中，修改SetupSS.ini，将supportoslang=Japanese后的Japanese去掉或者改成English、Chinese之类，然后执行SetupSS.exe就能顺利开始安装了。安装过程中需要网络连接以下载组件。



SonicStage的初始化

第一次程序将会进入初始化向导，设定文件关联，音乐配信服务，扫描电脑中的音频文件等工作。

音乐CD的抓取与压制功能

主界面上部有三个主要功能的选项，选择"音楽を取り込み→CDを録音する"就可以进入音乐CD抓取压制模式。第一次使用需要检测光驱的状况，请使用标准12cm大小，最后两曲2分钟以上且音量不太小的CD进行检测。检测后进行CDDB的登陆以便自动获取CD的信息。点击设定按钮后进入音频压缩法设定模式，有ATRAC，ATRAC Advanced Lossless等格式，既然是使用SonicStage，当然要使用ATRAC系的压缩方法，ATRAC压缩算法比MP3等要更高效，一般192～256kbps就能得到很好的音质，更有无损的ATRAC Advanced Lossless可以使用。第一次转换时还需要设定是否加上著作权保护。转换后的音乐文件保存位置可在设定中设置。

音频文件的扫描

可让SonicStage对电脑中的音频文件进行扫描，加入到它的数据库中以便传送、管理，选择"音楽を取り込み→フォルダを指定して取り込む"就能对指定的文件夹进行扫描。SonicStage支持的文件类型有WAV，MP3，WMA和ATRAC。

将音乐传送到PSP中

把PSP连接到电脑后SonicStage会自动识别并打开传送界面，也可以手动选择"音楽を转送する→MemoryStick(PSP)"来传送。点击设定按钮后设定传送方法。通常传送将直接传送ATRAC类型的文件，如果不是会先压制成ATRAC类型文件（压制选项在详细设定中）再传送。指定传送将文件以指定的压缩比特率传送到目标设备中。PSP传送可以将MP3直接传送到PSP的指定目录内，由于SonicStage的更新没有跟上PSP系统软件的更新，此时WMA和WAV类文件就不能通过这个选项传送了。一般情况下使用SonicStage都是为了传送ATRAC类型文件（其实MP3之类的直接复制粘贴不就行了，用什么软件-_-b），所以设定在通常传送上即可。

ATRAC3/ATRAC3plus音频文件在MS(P)D中牵涉到很多文件夹和文件，在删除的时候建议使用PSP本身或SonicStage的删除功能，不要手动去MS(P)D中删除。以上大体上地介绍了PSP音频方面的使用方法和利用技巧，音乐的介绍就此完毕。相信大家能更熟练地运用PSP的影音播放功能。

PMP 制作教程

文 wind-bell

PMP，一种新的影片格式，PMP和PSP有关系吗？没错，PMP是PSP最新支持的一种影片格式。播放PMP需要一个非官方软件PMP MOD 1.0，由国外开发者Jonny所开发。由于该软件是非官方的软件，所以只能在1.5版本的PSP上运行。PMP到底有多好，看过效果就知道，画面绝对震撼，直逼UMD。因此本人自制了一个压制PMP格式影片的操作软件PMP_Converter，制作PMP一步到位，方便大家压制PMP，通过PSP体现PMP的震憾效果。软件的转换是一步到位的，但软件还提供了各种功能方便玩家DIY。下面我就对用PMP_Converter制作PMP的一些设置的方法做简单的介绍。

▲ PMP_Converter的最新版是V1.0，这个是软件的主界面。

下载地址：vista.levelup.cn/originalftp/ss/ZJW/PMP_C.zip

裁边

软件提供了先剪裁和后剪裁这两种方式，也就是转换和裁减先后的问题。下面以将一个分辨率为720×480的影片剪成高度为272的16:9的影象为例。

1.先剪裁（先剪后转换）

由于要先将影片转换成480x272分辨率。通过计算：720/480=X/272，我们得知道转换前影片需要的高度为408。当前的高度480-408=72。我们需要剪掉72象素，平均一下就是上下各裁掉36个像素。于是我们在图中的地方顺序填入720、480、0、36，分辨率选择480x272。

	宽度	高度	左右	上下	☑ 先剪裁
裁边	720	408	0	36	☐ 后剪裁
加黑边	宽度	0	高度	0	

Video (Divx)	
分辨率	480 × 272
Frames	23.976
码率	1500

2.后剪裁（先转换后剪）

道理和之前的差不多，先通过计算：720/480=480/X，我们可以知道转换后影片所需要的高度为320。而PSP的分辨率为480x272，所以用320-272=48，我们需要裁剪掉48个象素，平均一下就是上下各裁掉24个像素。我们就顺序填入480、272、0、24。

	宽度	高度	左右	上下	☐ 先剪裁
裁边	480	272	0	24	☑ 后剪裁
加黑边	宽度	0	高度	0	

Video (Divx)	
分辨率	480 × 320
Frames	23.976
码率	1500

加黑边

当超宽的影片转成16:9时，如果不在上下加上黑边的话，影象就会变形。我们以一个分辨率为848×352（2.35:1）分辨率的剪成16:9（480×272）的影片为例。

通过计算：848/352=480/X，可计算出转换后影象的高度为200。所以分辨率填入480、200，加黑边的高度处填入272后软件会自动将剩余的部分都充满黑色。

	宽度	高度	左右	上下	☐ 先剪裁
裁边	0	0	0	0	☐ 后剪裁
加黑边	宽度	0	高度	272	

Video (Divx)	
分辨率	480 × 200
Frames	23.976
码率	1500

范围控制

这个功能是方便玩家只转换源影象指定时间内的部分。这里"始于"就是选择开始时间。"持续"就是从起点开始转换多久的影响。比如"01:00:00"就是让该片子在长度到达1小时便结束压缩。"停止压缩"可设定输出的影象达到多少KB后结束压缩，方便棒子小的玩家。其中"持续"和"停止压缩"只能选其中的一种方式来进行。

视频编码

编码方式：PMP的编码方式有两种，DIVX和XVID，DIVX格式编码速度比较快，而XVID这个格式转换后容量小，画面比DIVX清楚很多。

Frames（每秒帧数）：最好不要设置在25以上，声音会出现爆音或卡。

去除交错：压VOB等格式的影象时需要选上。

两次编码：具有高保质度，但转换时间翻倍。

自动适应高度和宽度建议不要用，高度或宽度有可能压成不是8的倍数，导致无法播放。

音频编码

码率：建议用128，不能超过192，不能随意填，只能选择列表中的。

质量算法（0~9）：数字越小质量越好，但转换速度越慢

声道：Auto与源文件相同，Left为左声道，Right为右声道。

查看命令

可直接修改文本中的参数，方便每个任务的设置。Project 1为第一个任务中的设置参数，Project 2为第二个任务中的设置参数，不过要对参数有一定的了解。

将鼠标移到"关闭命令"按钮上面，命令文本会往上移。移到"Start(code)"按钮上面，命令文本会往下移。

嵌入字幕

这里一定要把"嵌入字幕"钩上才能嵌入字幕。

字幕编码：cp936为简体，cp950为繁体。

多任务加字幕：中间的清单栏的AVI和字幕清单栏的字幕要相对应。

字幕字体：选好字体位置，simsun.ttf为宋体，simhei.ttf为黑体。

自动搜索：确保影片文件和字幕文件在同一目录，选择字幕格式就行了。

将这些设置搞好后，最后就是压制PMP，就像用MZY'S WisMencoder压制AVI一样，添加好影片，然后设置，点击Start，弹出CMD.EXE窗口，就可以看到转换信息，接着就是转换完成生成PMP文件了。（如果点击Start CMD.EXE窗口弹出以后又马上消失了，证明没有设置好或设置错误或某些原因导致压制失败）。让我们一起压制PMP影片，享受PSP带给我们的视觉冲击吧。


UMD
PSP
SONY
MEMORY STICK PRO Duo
HIGH SP
1GB

大戦略 ポータブル

文 自由

《大战略》作为经典的战略模拟类游戏，自从1985年的初次亮相到现在已经走过了20个年头，其足迹曾经遍布各个著名的游戏平台。游戏大多是以二战以及近现代战争为背景，并借由俗称"走格子"的回合制战斗方式来进行游戏，其六角形网格所构成的战场已经成为了一种象征。现在就让我们来体验一下这款以PSP掌机为平台，并具有20周年纪念意义的《大战略 携带版》有什么特别之处吧。

PSP PlayStation Portable

大战略 携带版
大战略ポータブル
◆元气◆SLG◆2005年12月22日◆日版
◆1～2人◆288KB◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统介绍

シナリオモード（剧本模式）



▲模式选择界面。

正统的故事剧情模式。玩家可以按照任务开始前的提示自由选择同盟军阵营。

フリーモード（自由模式）

自由战役模式。玩家可以进行战前配置调整，比如选择地图、调整同盟军关系、选择武器生产类型、定制初期军费。此外还能进行更加细微的调整，比如设定回合数、日夜选择、生产周期设定、选择地图是否开关。



ミッションモード（任务模式）

与其说是任务模式，不如说是训练模式。此模式中的任务都不是一个完整的战役，而是一些针对性比较强的局部战斗。任务中会给玩家施加种种限制，在这样一种比较苛刻的胜利条件下进行局部战斗。玩家所走的每一步棋都至关重要。另外在剧本模式中得到的新式武器在本模式中同样能生产和使用。


▲各种具有针对性的任务选择。

通信对战

双人无线通信对战的设置。可以自由选择阵营、作战地图。

兵器图鉴

剧本模式已登场兵器的详细资料。兵器图鉴100%达成也是一项比较有挑战性的任务。

操作



行动与生产

作为战略回合制游戏，游戏中每回合的战斗和生产是分为两个部分来进行的。行动指的是在地图上指挥部队进行各种战略部署，这时候是不能进行武器装备的生产操作的。同样在生产回合的时候，你也不能指挥部队。

BLUE 军	RED 军	GREEN 军	YELLOW 军
行动回合 部队的移动、战斗、占领	行动回合 部队的移动、战斗、占领	行动回合 部队的移动、战斗、占领	行动回合 部队的移动、战斗、占领
生产回合 兵器的生产	生产回合 兵器的生产	生产回合 兵器的生产	生产回合 兵器的生产

▲按照行动－生产－行动－生产－行动－生产的顺序。

这不像其它类似游戏所有指令动作是算在同一回合之内的。

行动部分

移动


▲移动距离一目了然。

作用于所有的作战单位。部队的移动距离受自身燃料和移动力的影响。另外移动力大小也受不同地形效果和相互位置关系的影响。游戏中所有兵器大致分为高空（高空战机）、ヘリ（直升飞机）、地硬（坦克类重型车辆）、地软（装甲车类轻型车辆）、弹头（导弹）五种类型。

攻击

武器攻击大致分为直接和间接攻击，攻击力大小与火力、命中率、射程、攻击特性有关。射程为1的攻击为直接攻击，具有移动后攻击、能进行反击的特点。射程大于1并且移动后不能的攻击称为间接攻击，具有移动后不能进行攻击、自身不会受反击的特点。


▲战斗前可以查看预计结果



▲城市也能破坏

占领

只有步兵系的战斗单位才能进行占领。能占领的地形包括小城市、大城市、空军基地、陆军基地、补给基地、司令部。军用设施在一回合内不会被完成占领。

收纳（搭载）/降车（配置）

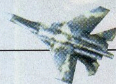
利用装甲运兵车辆装载和运输步兵系等动力低的作战单位。

装甲运兵车辆到达指定位置后便可以卸下所装载的步兵系作战单位。



合流

让相同类型的作战单位重新编制成一个队伍。在战场上经常可以下达合流指令，让受到重创的部队进行重组。



补给

让部队进入城市或补给基地中进行补给，也可以靠近补给车进行补给。

修理

让部队进入陆军基地、空军基地、补给基地便能进行修理。

索敌

根据作战单位和地形的不同，视界侦察范围也有所差异。

卫星

只有司令部才有的指令。通过卫星可以看清楚整个战场大致战况，进行卫星侦察需要花费一定的作战资金。

地形效果

小都市　能对陆上部队进行补给，每回合增加500资金，能收容2个陆地作战单位。

大都市　能对陆上部队进行补给，每回合增加1000资金，能收容3个陆地作战单位。

ミサイル基地　导弹发射基地。随着任务发展自动出现。

补给基地　航空和陆地作战单位的补给或修理基地，最高能收容航空或陆地3个作战单位。

陆军基地　陆地作战单位的生产、补给、修理基地，最多能收容5个陆地作战单位。

空军基地　航空作战单位的生产、补给、修理基地，最多能收容5个航空作战单位。

司令部　军队最高指挥部，陆地作战单位的补给、修理基地，最多能收容5个陆地作战单位。拥有卫星侦察的指令。

地形

平地	消费移动力 1	地形效果 低
道路	消费移动力 1	地形效果 低
アスファルト	消费移动力 1	地形效果 低
林	消费移动力 2	地形效果 中
森	消费移动力 3	地形效果 高
砂漠	消费移动力 2	地形效果 低
丘陵	消费移动力 2	地形效果 高
砂丘	消费移动力 2	地形效果 中
湿地	消费移动力 2	地形效果 低
桥	消费移动力 1	地形效果 低
山	陆上部队不能进入	
浅滩	陆上部队不能进入	
海	陆上部队不能进入	
河川	陆上部队不能进入	

Option菜单

部队表	查看战场部队情况	キャンセル	取消一切指令
オプション	游戏设置	フェイズ終了	结束本回合
セーブ	记录选项		

游戏设置选项

BGM	开关背景音乐	あり为开启，なし为关闭
战斗アニメ	战斗画面开关	あり为开启，なし为关闭
ガイド表示	开关解说文字	あり为开启，なし为关闭
ヘックス枠	开关六角型地图网格	あり为开启，なし为关闭
移动速度	部队移动速度调节	速い为快速，遅い为缓慢
收入确认	收入情况提示	する为开启，しない为关闭
补给确认	补给情况提示	する为开启，しない为关闭
ゲーム终了	退出游戏	

地形详细情报

编号	注解
1	地形的类型
2	地形效果越高移动越缓慢，高移动力的部队比较有利
3	每回合所能获得的资金
4	部队驻扎数量
5	视野范围
6	通过该地形所消耗的移动力
7	飞行运输系部队可停留和降下步兵
8	被步兵部队占领后，耐久度达到0为完全占领
9	被特定武器破坏后，耐久度达到0为完全毁坏，修复不可
10	建筑物所拥有的特殊功能

生产部分

1	2	3	4	5	6
兵器生产情报	兵器生产国名称	选中的兵器	生产此兵器所需资金	生产该兵器所需周期	现在拥有的资金数量

按○键进行选定生产，按×键确认就可以退出生产界面。

陆军基地、空军基地作为军事生产基地，其重要性就几乎等同与司令部。陆军基地能生产一切陆上用战斗单位，包括步兵系、辅助系车辆、重型系坦克、各种导弹发射装置。而空军基地则能制造包括直升机、战斗机、轰炸机在内的各种飞行单位。

持ち越しユニット

所拥有的自军武器仓库，不需要花费资金。选中就可以直接存放至仓库待机。

收纳ユニット

正在生产的武器仓库，需要花费资金，如果不满意所生产的兵器，还可以进行取消操作，资金如数奉还。

生产ユニット

兵器生产选择（按L、R可以自行选择兵器生产国）。

战场心得

回合制度

战斗开始前需要你事先选择阵营，如果你选择支给金较少的一方的话，任务难度将会简单一些，反之会难一些。游戏的胜利条件是比较苛刻的，不但有回合限制，而且需要你全灭敌人或者是占领敌方首脑设施。由于《大战略》不像其他SLG游戏敌人是固定数量的，《大战略》更像是即时战略游戏，你生产的时间与敌人是一样的，你在生产武器的同时，敌人也一样在进行。游戏中的生产和行动被设定成两个分开的回合，你需要先进行生产，然后再下一个回合再派出去，有些重型武器的生产周期往往要几个回合。

军费开支

现在打仗打得就是金钱的战争，谁钱多谁就牛X。游戏中的资金来源除了游戏一开始时候给你的一些，其他的就要靠你通过占领都市来获得，小都市和大都市每回合都能带给你一笔不小的资金，好好利用这些资金来制造所需要武器。地图上一些中立或敌人控制的的都市都能派步兵前去占领，既能增加自己的军费，同时也相对减少了敌人的军费，所以说经济封锁也是极其重要的一招数。想想如果你迟迟不能消灭那些密密麻麻不段生产出来的敌人的时候，进行一下经济封锁是多么的明智，敌人一旦没钱武器产量也会下降，接下来的事情就好办了。

武器生产

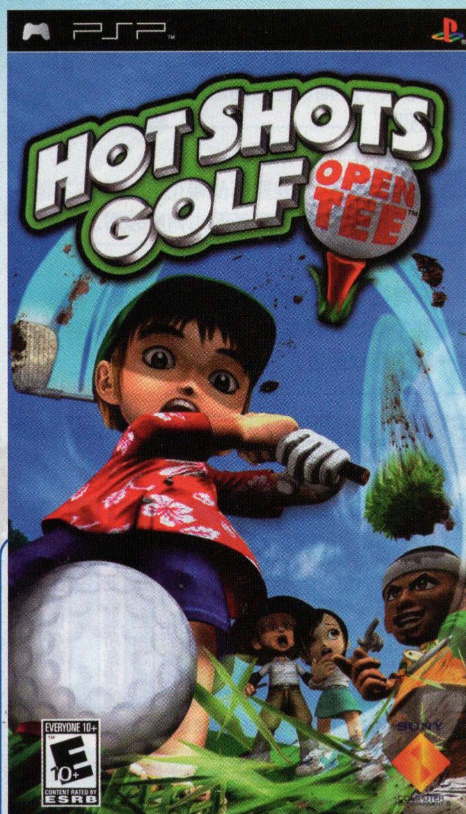
对于武器装备的生产，这里就要说明一点，相同功能的武器之间其价格是有着天壤之别的。总之只要在能保证性能质量，挑价格最便宜的原则下来进行武器生产，这对于在游戏初期资金匮乏的时候有很大的帮助。当然如果你钱多得烧手了，那就买最高级的，那性能绝对是一流的。

兵种相克

做为打仗的基本常识，首先你要清楚什么兵种克制什么兵种，比如轻型装甲车克步兵，坦克克轻型装甲车，飞机克坦克，而对空火炮车又能克飞机，等等等等，也不一一赘述了。游戏中没有万能的武器，每样武器都有其克星存在。如果你实在搞不清楚哪个克哪个，那就在战斗前看一下战斗结果再做定夺吧。

同盟势力

好好利用同盟军的势力，由于同盟军是电脑控制的，所以你只能随着电脑想法来进行联合进攻。同盟军有时候很聪明，聪明的你想不到它会用哪一招。由于游戏没有同盟军交流的功能，同盟方都不知道各自的想法，比如你的战车堵在交通要道上，大批同盟军被你挡住的时候，他们就会傻傻的停在那里或是绕远路，看见类似情况你就要意识到自己的挡道了，因为电脑走的每一步都是有道理的。最后还要注意同盟军会和你抢着占领敌人的基地设施，对于这些基地还是自己抢先一步占领的好，要是暂时没有步兵在附近，就派辆运输车停在设施上就行了。



PSP PlayStation Portable	大众高尔夫 携带版 HOT SHOTS GOFL OPEN TEE
	◆SCEA◆SPG◆2005年5月3日◆美版◆1～8人
	◆736KB◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上

作为我们普通的玩家，绝大多数人是没有机会去接触真正的高尔夫球的，那动辄数十万的高尔夫球俱乐部的入会费和昂贵的器材，可不是普通人承受得起的，所以也就很少有人有机会体验到高尔夫球的魅力，这不得不说是一种遗憾。不过好在游戏的世界里无所不能，大量以高尔夫球为主题的游戏的推出，给了我们体验高尔夫球魅力的机会，这其中作为SCE代表之作之一的《大众高尔夫》一直以来以清新的画风、简易的操作，良好的打击感受到大批游戏爱好者的青睐，成为该类游戏中的佼佼者。为了不让大家错过这样一款好游戏，此次就由我来为大家做个简单的介绍吧。

"HI，大家好，我叫ALEX，欢迎大家来到ZJ高尔夫球学校，从今天起我就将是你们学习高尔夫球的老师了。在我英明神武的领导下，大家一定能够迅速地掌握打高尔夫球的各种技巧，成为一代大师，名垂青史，应该是不成问题的，哈哈，是不是很兴奋呢？同学们我们的口号是……"

"没有蛀牙！"

"……咳、咳，这位同学还真是冰雪聪明啊，老师的话还没说完就能接着说，老师就奖励你负重100斤俯卧撑1000个吧，好不好啊？哇，也不用感动的哭吧？唉，其实老师我是很心软的……那就做999个算了吧。"

文 ALEX

LESSON 1 高尔夫球规则介绍

"大家现在一定都想拿着新买的球杆，冲到球场里一展身手吧。想就说嘛，你们不说老师怎么知道你们想出去玩呢，老师知道的话肯定是……不会答应你们的要求的，灭哈哈哈。"

"像我这么有水准的老师怎么会容许自己的学生在什么都还没搞懂前就乱玩呢？都给我坐好了，把书翻到第一页，今天我们要先好好的学习一下高尔夫球的规则。"

"OH，MY GOD，怎么会有这么多规则，幸好前几天带了书来不然就要在这帮小子面前出丑了，不过这也太多了一点吧，就拣几条容易的讲讲吧，我还要赶回家看球呢……"



1.高尔夫球简单地来说就是将高尔夫球用一杆或是连续的多杆将球击入球洞的游戏。所击的杆数即是高尔夫的分数，比赛的话就看谁的杆数少，谁就获得胜利。

2.高尔夫球中的计分是根据每一个球洞事前定好的标准杆来计算的。比如某一洞的标准杆是4杆的话，而你击出了5杆，那么你的杆数就计为+1，如果你击出3杆，就击为-1，将每一洞你的得分相加，就是你的最后得分了。

3.通常情况下每击一次球就算一杆，不过有的时候你有可能将球击到无法进行下一次击球的地点，比如说水中之类的，此时就要被罚一杆，就是在实际击球数上再加上一杆。

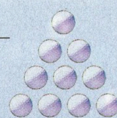
"好了，大家只要牢记这三点就可以在《大众高尔夫》的世界里游刃有余了，今天的课就到这里吧，每人回家给我默写这三条规则100遍……"



LESSON 2 场地介绍

"昨天大家100遍规则的默写是否让你们身心愉快呢？今天你们伟大的老师就带你们再轻松轻松，大家一起去参观高尔夫球场吧！"

"不要欢呼，不要欢呼，我不喜欢搞个人崇拜滴！"



高尔夫球场大体来说可将它分为三个部分：发球区，球道和果岭。

发球区顾名思义就是开球的地方，好的开球是成功的开始，大家一定要注意了。

球道就除发球区和果岭以外的那些区域，你将在这里多次击球，目的就是将球送上果岭。球道中的地形复杂，其中有修剪整齐适于打击的地方，也有杂草丛生的区域，更有诸如沙坑、池塘之类的障碍。

果岭是一块细心修剪过，长满细密小草的区域。球洞就位于它上面，也就是大家的终极目标。该区域专门为推杆设计，没有什么形状上的特殊要求，所以不同球洞的果岭形状基本上都是不一样的。

"好了，球场的介绍就到这里了，为了加强大家对球场各部分的印象，现在所有人发球区至果岭折返跑100次，哈哈。"

LESSON 3 操作介绍

"经过昨天50次的折返跑，今天大家果然是精神焕发！生命在于运动啊，看来我要多给大家安排安排这样的活动嘛。"

"好了，不用跪在地上拜我了，说了不喜欢个人崇拜的嘛。今天我将开始大家如何打高尔夫球了，各位同学欢呼吧！"

"今天是基础的操作介绍，很重要的，希望大家认真听讲，我可不想待会看见有人继续在球场上奔跑的样子，嘿嘿。"



方向键	击球前为调整击球的方向／击球时为选择击中球的部位
滑竿	控制视角
×	击球
○	击球时使用的力量稍微增大 ／ 向后查看赛场
△	击球时使用的力量稍微减弱 ／ 向前查看赛场
□	启动"Power Mode"
L、R键	更换球杆
SELECT	查看比分
START	俯瞰赛场

"恩，今天学了这么多，大家一定都累了吧，回去好好休息吧。对了，睡觉前不要忘了挥杆1000次的家庭作业哦！"

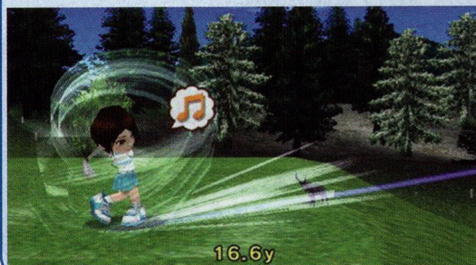
LESSON 4 挥杆击球介绍（基础篇）

"昨天我们学习了在《大众高尔夫》的世界里最基本的一些操作规则，从今天起我们就要利用这些基础的操作开始真正的高尔夫球练习了。"

"看着同学们热切的眼神，我感到自己责任重大啊，不过大家放心，在你们伟大的ALEX老师的领导下没有什么是不可能的，LET'S GO"

挥杆击球在《大众高尔夫》的世界里简单来说就是我们在将球击上果岭前所用的击球方法。

大家注意到画面正下方的那个长长的槽了吧，那就是击球槽，当我们想要击球时，首先要通过方向键，来确定一个大致的击球方向。然后就可以按×键击球了，按下×键后，会有一条黄色的条由右向左快速延伸，再次按下×键，黄色的条就会停住，此时你就选择了此次击球的力量了，击球槽的上边和下边分别由百分比和大致击球距离来直观的表示此次的击球力量。



当你按下第二次×键后，黄色的力量条停止移动，接着会有一个小方块快速地由右向左反弹回去，此时就需要你再按一次×键，来确定击球的精确度。不过这次可不是你随心所欲按的了，你必须在这个小方块回到击球槽起点附近粉红色区域时，按×键，将它固定在那里，才算一次比较成功的击球，最完美的当然是让移动的小方块和起点处的小方块重合了。如果超出了粉红色的区域，击出的球质量就会很差，达不到你的预期，距离粉红色区域越远，质量越差。游戏中粉红色区域的大小是变化的，根据球所在区域的不同，粉红色区域的大小也不同。普通的击球区粉红色槽比较宽，很容易点到，而在沙坑、杂草区，粉红色区域则很窄，比较难点到。

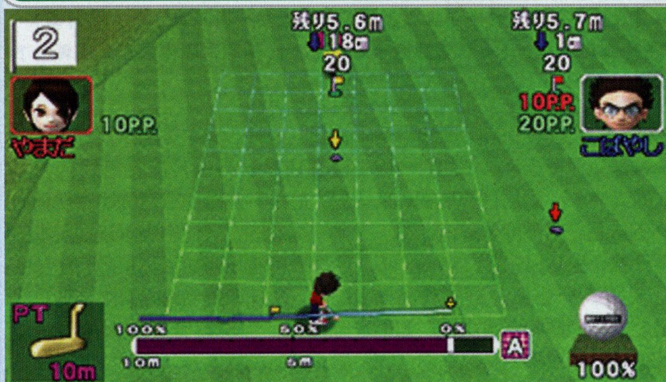
击球时除了普通模式，你还可以启动"Power Mode"，方法就是击球前按一下□键，之后的操作就和普通的击球没什么两样了。"Power Mode"可以提升你的最大击球距离，不过每次比赛时可使用的次数是有限的，大家要根据实际情况选择使用。

此外当你按两次×键确定力量后，还可以通过△和○键来确定精确度，他们的作用分别是击球时使用的力量稍微减弱或增强，不过这招大家一开始还不能使用，要等你成长到一定阶段才可以学会。

最后大家要学会的是察看屏幕右下角的信息，这里会标有一个高尔夫球杆的图样，其下方的数字表示你大致可以击出的距离，而其图表上方写有：Remaining xxx，表示球洞距离你的击球点的距离，大家就根据这个信息来确定自己的击球力量吧。

"恩，大家今天表现得都很不错，每人都很努力地拼命击球，没有偷懒，那么今天就不布置家庭作业了。大家在把今天打出去的球全部找回来后就可以回家了，呵呵，一共是1867颗哦！"

LESSON 5 推杆介绍



"在大家的强烈的要求下，我们今天开始学习推杆练习，其实我还想让大家多练两天挥杆击球的，看着大家漫山遍野找球的样子真是有趣啊……"

"咳，咳，不过我是个很民主的老师，所以大家既然提出要学推杆，我们就马上开始吧。"

推杆一般情况下只在果岭上使用，它的使用方法很简单，你只需要调整完击球的方向，然后按×键确定好力量就可以了，推杆是无需你确定精确度的。不过不要因此就认为推杆很简单，其实不然，由于推杆，球的整个运行路线都是在地面完成的，所以击球路线上的地形就成了你必须考虑的要素之一。《大众高尔夫》里果岭上的地形是用网格线来表示的，当你击球时，网格线就会自动显现，并且上边会有类似小水滴的东西在流动，至此地形被表现得一览无余。大家都知道水往低处流，所以网格线上水滴流向的方向就是地势低的地方，而其反方向自然是地势高的方向。

在了解了击球路线上的地形后，我们就要根据地形来调整自己的击球方向和力量了，主要原则如下：

1.当你的击球路线的垂直方向存在高低差时，击球方向就要向地势高的一边调整，高低差越大，调整越大。这个道理很简单，因为球在行进的过程中由于高低差的存在，肯定也会同时向下滚动，这样就会走出一道弧线，如果不向地势高的方向调整的话，球是肯定无法到达球洞处的。这时击球的力量也要作出相应的调整，具体如何调整在下一条原则里一起说明。

2.除了要考虑击球路线垂直方向的高低差外，击球路线上的高低差也是必须考虑的，它同样对你的击球方向和击球力量的调整有很大的影响。如果你的球处于高处，球洞处于低处，此时你在垂直方向上的调整就要比在没有水平高低差的地方小一点，所用的力量也要相应的减少，应为下坡会增加球的速度，减小弧度。反之，则要增加调整的力度然后加大力量。

"学了这么多深奥的道理，大家一定头都晕了吧，那么就让我们来做些体力劳动调节一下，大家今天就把这高尔夫球场里的所有果岭都给仔细地修剪一番吧。"

LESSON 6 风向介绍

"大家一定奇怪为什么今天这么大的风，我还把大家拉到这里来吧，这可不是老师故意折磨你们，老师我可是大好人啊，你们说老师折磨过你们吗？"

"很好，没有人对此有意见，今天我要交给大家一样很重要的东西，希望大家要好好地学啊。不然的话……嘿嘿。"

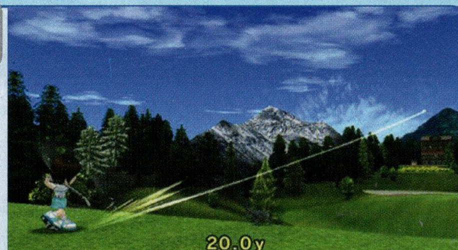
比赛中大家不可能一直面对风和日丽的天气，这我想很好理解，所以每次击球时我们都将不得不考虑到一个新的要素——风。或大或小、方向各异的风肯定会对你挥杆击出的球产生或大或小的影响，所以我们必须要在击球前考虑到这种影响，并作出相应的调整，以使我们击出的球能够顺利地到达我们想要的位置。说来也很简单，当你顺风时，击球的力量就要考虑比平时少一些了，逆风时则相反。此外如果是从击球方向的侧面吹来的风的话，你就需要将击球方向朝风吹来的方向调一些了。至于调整的大小自然是和风的大小有关，风越大，调整就要越大。至于具体要调多少则需要大家刻苦练习自己去感觉了，说是没法说的。

每次打第一杆的时候我们都是无法知道具体的风速的，只能知道风向，这不是不能根据风的大小来调节方向了吗？其实不然，风速的大小还是大致可以知道的，主要方法就是听声音，风声越大，风速自然越快，等大家练习久了，用这招就可以猜出个八九不离十了。

"好大的风啊，同学们为了进一步巩固大家今天学到的内容，今天大家就在这烈风中站5个小时吧，实践出真知嘛，我闪先……"



LESSON 7 挥杆击球介绍（高级篇）



“昨天放学后有同学向我提出疑问说：老师你天天教我们这些超级基础简单的东西，小孩子看两眼都会了，你到底会不会打高尔夫球啊，你不会是来骗钱的吧？”

“看来我不露两手，你们还真当老师我无能啊，今天我就教大家挥杆击球的高级技巧。”

“什么，你问昨天和我提这个问题的同学在哪？不好意思，大家最近估计是看不到他了，这名可怜的同学昨天晚上回家的路上被不明身份的人暴打一顿，没个十天半个月估计是回不来了……”

今天主要给大家讲的是各种回旋球的打法：

左旋球／右旋球

侧旋球是比较实用的一种回旋球。在决定击球力量的力量条开始移动后，按住方向键的左或右来决定你想要击出的球的回旋方向，然后球便会以向左、右旋转的方式击出。侧旋球的最大用处是用来绕过面前的障碍物，另外想修正风对球的影响时也可以使用。

强力侧旋球

侧旋球的加强版，它的使用方法复杂，条件苛刻，不过视觉效果一流。使用方法为：在决定力量时先按住想要击球的相反方向，然后在决定准确度时再按住想要击出球的正确方向。举个例子说明下，如果你想要发一个强力的左侧旋球的话，那么在第一次决定力量的时候先按住右方向，然后在第二次决定准确度时再按住左方向，在力量和精确度都按到最佳点的时候，就可以发出了。

上旋球／下旋球

使用的原理与左、右旋球相同，只要将按方向键左、右换成方向键的上、下而已。上旋球击出后飞行高度较低，受到风力的影响会比较小，并且落地后弹出的距离也更远，但总的飞行距离就不如正常击球远；下旋球的特点与上旋球相反，飞行的高度较高，落地后弹出的距离比较小，有时还会出现球倒退移动的现象，缺点是飞行距离较近，且力度不容易控制。

强力上／下旋球

和强力侧旋球一样，这两种球是上／下旋球的加强版，使用的方法和限制条件与“强力侧旋球”一样，只需调换相应的方向即可。这里要特别说明的是，强化上旋球的效果很炫，假如球击中球洞上竖着的旗杆时，球会先顺着旗杆垂直上升然后再落下，这种球被称作“日出球”，是打一杆进洞球的高超技巧，比赛中是很少见的。

“怎么样，老师今天教的东西厉害吧，连一杆进洞的必杀技都交给你们了，你们可不能让老师失望啊！今天每人给我打出10个一杆进洞，不然不准回家，严师出高徒啊！大家可不要恨我，我其实是很善良的……”

LESSON 8 人物属性篇



“大家经过这么多天的刻苦学习，一定都有不少收获吧，自身的能力肯定都有很大的提高，当然这主要是大家自己努力的结果，不过离开了老师我的正确英明的教导也是不可能的，哈哈。”

“今天大家先轻松一下，不忙着练习，我给大家讲一讲作为高尔夫球手所必须具备的一些属性能力吧。”

Power：代表选手在无风情况下，击出球的最大飞行距离。此项数值越大，就可以将球击的越远。

Control：选手的控球力，这项数值越高，在击球时出现失误的概率就越低，同时在击球时准确性也会越强。

Spin：此项数值越高，击出球后，球自身的旋转越厉害，这样在落地滚动的时候，就可以滚出更远的距离。

Impact：此项数值越高，击出的的球冲击力越大，这样球落地后的弹跳也会比较强烈，会使总体击球距离有所增加。

Sidespin：此项数值代表的是选手打旋转球的能力，此项能力越高，打旋转球时的弧度就越高。

《大众高尔夫》的世界里这些能力是在你获得比赛的胜利后成长的，除了Power是用距离来表示的外，其它都是用级别表示高低，级别越高，能力越强。

除此之外，你还可以通过更换选手所装备的球杆和球，来稍微改变选手的各项能力，除了可以改变选手装备的球杆和球外，你还可以改变选手的发型，衣着和所佩戴的饰品，不过可惜的是这些是不能对选手的能力产生影响的。这些操作都可以在选人界面里的“Change Outfit”选项里完成。

“好了，今天就到这里吧，明天我将带着大家去真正的比赛场上去体验体验，为了不让你们给我丢脸，立刻开始地狱练习，首先是推杆10000次……”

LESSON 9 比赛篇

“同学们，考验你们的时候到了，从今天起你们就要开始真正的比赛了，为自己在《大众高尔夫》的世界里去赢得属于自己的一片天地，祝大家好运！”

“不过在此之前，还是让老师我来给大家把比赛的大致体系和大家说一下吧。”

《大众高尔夫》里的比赛分为两种：一种是有很多选手参赛的，一般要打9洞或18洞，最后计算成绩，来决定你的排名。另一种是只有你和一名对手比赛，也是打9洞或18洞，不过不计杆数，只记每一洞的胜负关系，最后结束时胜利多者获胜。如果你在比赛中，赢对手的洞数率先达到3盘时，就可以提前结束比赛。两种比赛的规则都是一样的，没有变化，前边已经介绍过，就不赘述了。

每次赢得比赛后，人物的能力会得到提升，并且你还可以得到赛前设置好的奖品，基本上就是发型，衣着、饰品、球杆、球之类的东西。不过最重要还是获得提升排名等级的五角星，但并不是参加所有的比赛都有五角星奖励的，只有当表示该项赛事的信息牌的左下方显示有黄色五角星的时候，参加该项赛事并获胜才能获得五角星，当你集够一定量的五角星后，排名就会上升，你就可以去新的场地开始新的更高级的比赛了。此外如果赛事的信息牌的左下方显示的是VS某人的话，和他比赛并战胜他，就可以使用该选手了。其它情况下一般就只能获得普通的物品而已。



“天下没有不散的宴席，该散的还是得散。最后我想说的是很高兴能有这样一段和大家朝夕相处的日子，感谢大家对我工作的支持，能有你们这样一批弟子我很骄傲。不过你们走了，我每天拿谁取乐啊，老师会想念你们的……这帮昧良心的小兔崽子，我话还没说完就跑光了，人心不古啊！”

高尔夫历史小知识

关于高尔夫运动的起源流传最广的一个版本是古时的一个苏格兰牧羊人在放羊时，用牧羊棍击石子取乐。一次偶然把石子击入远方的兔子窝里，顿时他觉得这种“击石入窝”的游戏非常吸引人。以后，他就经常约伙邀伴一同玩这个游戏，并得到了人们的喜爱和欢迎。这种活动逐渐流行了起来。后来到了十五世纪初，驻守苏格兰北海沿岸的圣安德鲁斯城的士兵们，在训练之余，经常在草地上进行一种击球入穴的游戏。这种游戏在军队中广泛流传，后来逐渐引起宫庭贵族和民间青年的浓厚兴趣，最终成为苏格兰的一项传统项目。尔后传入英格兰。十九世纪末传到美洲、澳洲及南非，二十世纪传到亚洲。



文 御影丽佳

PSP PlayStation Portable

超级机器人大战MX 携带版

スーパーロボット大战MX ポータブル

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年12月29日◆日版◆1人

◆740KB◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

万众瞩目的《超级机器人大战MX 携带版》终于在2005年12月29日如期上市了。虽然本作并不是全新的作品，不过能在掌机上随时体验到不输给家用机版本的华丽画面也已经能让"机战饭"们兴奋不已了，再加上本作是掌机平台上首部拥有真人语音的《机战》作品，更是给了FANS一个难以拒绝的诱惑。本次的完全攻略将带读者进入《机战MX》那热血沸腾的世界中！

系统篇

基本知识

按键说明

方向键	移动光标
○键	确定命令，地图上则是呼出菜单
△键	机体变形
□键	切换地图
×键	取消
L,R	选择我方机体
L+R+START	快速重启游戏

机体全部改造后会得到附加奖励

机体全部改造后会得到附加奖励。分别为EN、HP、运动性、装甲+10%、各种适应性A、武器消耗EN−10%、武器残弹增加。

武器改造系统

本作不光可以改武器的基础攻击力，也可以对武器命中率和会心一击率进行改造。另外护盾也可以进行改造，使得使用次数增加。

增加DOUBLE ATTACK系统

增加DOUBLE ATTACK系统，即某些武器可以同时攻击两个敌人。

援护攻击防御

具有援护能力的我方人物可以对邻接的友军进行援护攻击或者防御，但是援护防御在援护机体不能承受被敌人击中的伤害时则不发动。另外有"统率"的人做先制攻击机体时，则出现自机和援护攻击机体一起攻击敌人的效果，并且必定会心一击。还有一种特殊的援护攻击为战舰援护攻击，效果为未出击的机体在战舰进行攻击时进行援护攻击，并且也可以获得相应的经验。

本次和PS2版不同的地方

1.剧情增加。原创剧情增加了很多，并且增加了两关，具体见后面攻略。

2.由于是掌机游戏，特别加入了即时存档，在剧情对话时候按START也可以进行存档。并且追加了省电模式。

3.可以自己选择画面的大小，在菜单选项里还可以自由设定战斗BGM。

支援攻击

本作增加了支援攻击技能，一次攻击最多可以有4部友军机进行支援攻击，而且自机的攻击会得到加成。一机支援为1.1倍伤害，两机为1.2倍，三机为1.3倍，4机为1.4倍。

加入瞩目系统

可以选择三部作品为瞩目作品，这个作品的机体改造增加5段，并且驾驶员获得的EXP和金钱会增加1.5倍。

合体攻击

满足条件的几部机体可以发动威力强大的合体技，对BOSS很有效，注意用合体攻击则无法进行援护。

芯片介绍

每作《机战》中都会有各式强化芯片登场，要使用这些芯片首先必须在战前准备画面里给机体装备。而这些芯片也分为消费芯片和效果芯片两种，区别类似于RPG游戏中的道具和装备。消费芯片需要在战场中手动选择使用才能发挥作用，且使用过一次以后就会消失；而效果芯片只要装备就能发挥各种辅助性能。

芯片	效果
リペアキット	自机HP全回复
プロペラントタンク	自机EN全回复(电童系列除外)
カートリッジ	自机残弹全回复
スーパーリペアキッ	自机EN残弹HP全回复
ラムネ	回复20SP
母さんのシチュー	回复50SP
火星井	气力+10
ブースター	移动+1
メガブースター	移动+2
アポジモーター	移动+1，运动性+5
マグネットコーティング	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+25，武器会心一击率+10
ハロ	移动+2，运动性+25，命中率+20，MAP和射程1以外武器射程+1
チョバムアーマー	HP+500，装甲+100
超合金Z	HP+1000，装甲+150
超合金ニューZ	HP+1500，装甲+200
宇宙合金グレン	HP+2000，装甲+250
高性能レーダー	MAP和射程1以外武器射程+1
シャッフルの纹章	出击气力+5
狼の纹章	出击气力+10
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
高性能照准器	武器命中率+30
イメージセンサー	武器会心一击率+20
ソーラーセイル	每回合回复10%EN(电童系除外)
アルティメット细胞	每回合回复10%HP
対ビームコーティング	减轻700点BEAM武器的伤害
Iフィールド	减轻850点BEAM武器的伤害
ミノフスキークラフト	使得机体的适应性，移动适应性，武器适应性全部变成空A
防沉装置	使得机体的适应性，移动适应性，武器适应性全部变成陆A
スクリューモジュール	使得机体的适应性，移动适应性，武器适应性全部变成海A
スラスターモジュール	使得机体的适应性，移动适应性，武器适应性全部变成宇A
ジャマー	敌人诱导导弹攻击无效
EWAC(弱)	使范围内友军命中回避率+15
星见神社のお守り	敌人状态攻击无效

精神指令列表

魂	给予敌人2.5倍于普通攻击的伤害
热血	给予敌人2倍于普通攻击的伤害
ひらめき	完全回避一次攻击
不屈	被攻击时受到的伤害为10，仅限一次战斗
铁壁	一回合内被攻击受到的伤害为正常情况下的1/4
集中	一回合内命中回避提高30%
必中	一回合内命中为100%
感应	指定一机在一回合内命中为100%
加速	一次移动的格数提高三格
觉醒	两次行动
根性	回复自己30%HP
ド根性	回复自己全部HP
信赖	回复指定机体2000HP
友情	回复指定机体全部HP
补给	回复指定机体全部EN，残弹
气合	自机气力+10
气魄	自机气力+30
激励	指定机体气力+10
てかげん	在可以击坠敌机的时候给它剩余10点HP，攻击者的技量必须比被攻击者高
狙击	在一次攻击时使除了MAP武器和射程1武器之外全部武器射程+2
直击	一次攻击时，使敌人全部防御技能不能发动
期待	回复指定驾驶员50SP
侦察	侦察敌人机体情报
脱力	指定敌人气力−10
かく乱	一回合内所有敌人命中减半
爱	加速+热血+ひらめき+必中+气合+努力+幸运
幸运	自机一次攻击得到的金钱2倍
祝福	指定机体一次攻击得到的金钱2倍
努力	自机一次攻击得到的经验2倍
应援	指定机体一次攻击得到的经验2倍

合体技一览

1.ダブルライトニングバスター
グレートマジンガー，グレンダイザー，量产型グレートマジンガー任意两机

2.ダブルハーケンストーム
グレンダイザー，グレートマジンガー，量产型グレートマジンガー任意两机

3.トリプルマジンガーブレード
グレートマジンガー，グレンダイザー，マジンガーZ

4.ダブルバーニングファイヤー
グレートマジンガー，マジンガーZ

5.ダブルゲッタービーム
ゲッタードラゴン，ゲッターQ

6.ツイントマホーク
ゲッタードラゴン，ゲッターQ

7.ファイナルダイナミックスペシャル
ゲッタードラゴン，グレンダイザー，グレートマジンガー，マジンガーZ

8.疾风双连击
电童，凰牙

9.恐怖のトリプルアタック
D小队

10.Dフォーメーションアタック S
D小队

11.ツインレーザーソード
ドラグナー1型カスタム，ファルゲンマッフ

12.ツイン・ファンネル
キュベレイMk−2(プル)，キュベレイMk−2(プルツー)

13.石破ラブラブ天惊拳
ゴッドガンダム，ライジングガンダム

14.シャッフル同盟拳
ゴッドガンダム，ドラゴンガンダム，ガンダムローズ，ボルトガンダム，ガンダムマックスター

15.ダブルゴッドフィンガー
ゴッドガンダムH，ノーベルガンダム



16.ユニゾンキック
エヴァンゲリオン初号机，エヴァンゲリオン二号机

17.ダブル・メガ・ランチャー
Zガンダム，ZZガンダム

18.稻妻サイクロン岩盘割り
バイカンフー，ロッド・ドリル

19.天空真剑奥义・重ね镰鼬
バイカンフー，ブルー・ジェット

20.フォーメーションアタック
エステバリスC・リョーコ，エステバリスC・ヒカル，エステバリスC・イズミ

隐藏机体



本作的隐藏机体跟PS2版一样，数量之少可谓系列中罕见的。

1.ディジェ SE−R
第24话时，UC GUNDAM系列相关人物全员平均等级达到25入手。

2.ブラックグレート
第9章结束前铁也的击坠达到50入手。

3.量产型グレート
叫ボスボロット在38话击破一部量产型グレート(除BOSS外)后入手。

4.フルアーマー电童
29话选择宇宙路线，33话电童第一个进入アルデバラン破坏左边的门，并且银河、北斗的击坠合计40以上入手。

攻略篇

序章

我方配置
主角

敌方配置
メデウス・ロクス

完全交代剧情的一话，将メデウス・ロクス的HP打到80%以下过关。

第一章 过去からの警钟

第1话 追击者（真实系）

剧情概要： 联邦军秘密开发的メデウス・ロクス被强夺，男女主角为了抢回メデウス・ロクス出击。在追击途中，他们遇到了护送D兵器到重庆基地的ネエル・アーガマ。ギガノス帝国为了夺回D兵器而对ネエル・アーガマ发起了攻击，两伙人就这么凑到了一起。当然，主角们的另外一个任务也是跟着ネエル・アーガマ来获得自己机体必要的实战DATA，而这些，则是“幕后黑手”有意安排的。

我方配置
ネエル・アーガマ，百式，ギュベレイMKII×2，ZZガンダム，Zガンダム，メガライダー，スーパーガンダム

敌方配置
ゲルフ・マッフ×3，ドラウ×4，メデウス・ロクス

获得物品
スクリューモジュル(カール)，リペアキット(ウエルナー)，チョバムアーマー(ダン)

战斗开始前马约会离开，少了一个劲敌。4个杂兵就叫Z和ZZ去收拾，反正他们也打不到你。气力够了之后，以Z和ZZ为主力向马约的三个手下进攻，其他人可以在旁边拣一下漏，卡碧尼MKII的浮游炮射程有8格，要好好利用。初期敌人全灭后メデウス・ロクス出现，同时主角出现，胜利条件也改为将メデウス・ロクス的HP削减到80%以下。主角用一个闪，一个集中，冲过去两下解决问题。

战斗过后，男女主角正式加入ネエル・アーガマ队。然后，ネエル・アーガマ降下到地球。

第2话 D and E （真实系）

剧情概要： ネエル・アーガマ队又接到了新的任务，护送EVA二号机到第三新东京市。为此，他们和D小队一起来到了空母アクアポリス接EVA二号机。但是，ギガノスの苍き鹰马约为了夺回D兵器已经在这里等着他们了。

我方配置
ドラグナー1，2，3三机，EVA二号机（初期出击），ネエル・アーガマ，百式，ギュベレイMKII×2，ZZガンダム，Zガンダム，メガライダー，スーパーガンダム（第三回合增援）

敌方配置
ゲルフ・マッフ×3(カール，ウエルナー，ダン)，ゲバイ・マッフ×6，ファルケン・マッフ(マイヨ)

获得道具
ブースター(カール)，リペアキット(ウエルナー)，高性能照准器(マイヨ)

一开始呆在空母上利用有利地形对付自己送来找死的敌人。然后第三回合我方增援出现，这时自己人比敌人还多，所以毫无难度可言。惟一注意的是马约HP在75%以下的时候会撤退，小心别叫他逃了（这里非常困难，要利用统率）。D小队的机体很好用，可以适当改一下他们的能力。D FORMATION也是第一个能用的合体技。





第1话 来访者、彼方より（超级系）

我方配置

グレンダイザー、TFO，主角。

敌方配置

ミニフォー×4，マザーバーン，圆盘兽ギルギル，メディウス・ロクス

获得道具

リペアキット（ミニフォー），チョバムアーマー（圆盘兽ギルギル）

超级系的第一话，グレンダイザー的剧情，大介和追击他的贝加军进行战斗。一开始只有两部机体，不过敌人更差。要注意マザーバーン第二回合撤退，有兴趣的话可以试试击坠他。全灭敌人后メディウス・ロクス出现，把它HP打到80%以下后本话结束。

第2话 不灭のマシンゲッターロボ（超级系）

我方配置

グレンダイザー、主角，自选部队

敌方配置

ミニフォー×6，マザーバーン，圆盘兽ギルギル×2，空魔兽グランゲン。

获得道具

カートリッジ（圆盘兽ギルギル），超合金Z（空魔兽グランゲン），ブースター（マザーバーン）

看名字就知道是盖塔加入的一话，敌人还是贝加军。本话要注意的是マザーバーンHP40%以下会撤退，利用大介的统率算好击破他。其他敌人都是命中很低的超级系，没有威胁。

第3话 神人目覚める

剧情概要：ネエル・アーガマ队接到了协助TERRA参加对TOKYO JUMITER的オーバロード作战的命令。这时，在TOKYO JUMITER内部，神名绫人乘上了ラーゼフォン，并且和先期突入结界的紫东遥一起来到了外面的世界。

我方配置

ALIEL，晨星2号，ラーゼフォン（初期），主角，自选14机（3回合后）

敌方配置



アレグレット（初期），ドーテム×6（メデウス・ロクス击破后），メデウス・ロクス

获得道具

无

一开始神名绫人坐上了ラーゼフォン，遭到アレグレット攻击。前两回合防御就好。第三回合绫人觉醒，一招做掉アレグレット。此时，我方人员正式登场，而メデウス・ロクス也登场了，将其HP削减到80%以下的时候他会撤退（注意此时只有主角机可以移动，大叔撤退后我方其他机体才可以行动。至于具体打法同第一话）。然后敌人最后一批增援登场，记得把那架小飞机拉回到母舰旁边，此后过关没有任何难度。



第4话 碧い奇迹

我方配置

电童，ワルキューレ（初期），自选15机，ネエル・アーガマ（全灭初期敌人后）

敌方配置

机兽オ・ビトン（初期），机兽オ・ビトン×3，キャスモドン×2，ファリゴス·3，ガルファ素体×3，デビルサターン6（敌增援）

获得道具

リペアキット（ファリゴス），対ビームコーティング（デビルサターン6）

一开始电童躲在运动场上，叫贝加过来俩下搞定一开始那个机兽。然后敌增援出现，下一回合我方增援出现，叫主角削减敌人的HP，其他人捡漏。可以适当叫修理机升升级。

第5话 噩梦のガンダムファイト

剧情概要：TOKYO JUMITER周围发现了很多像MS一样的机体，为了了解情况。ネエル・アーガマ队赶向了关东地区，在那里他们发现了本应该灭绝的死亡军团。

我方配置

ネエル・アーガマ，自选15机（初期），ゴッドガンダム，风云再起

敌方配置

デスアーミー×4，デスバーディ×4（初期），デスアーミー×4，デスバーディ×4，ゴッドガンダム，风云再起，ドラゴンガンダム，ガンダムローズ（初期敌人全灭后）

获得道具

ブースター（ドラゴンガンダム），シャッフルの纹章（ガンダムローズ）

全灭一开始的敌人后，ゴッドガンダム，风云再起，ドラゴンガンダム，ガンダムローズ出现，而且蔡蔡西更要和多蒙进行GUNDAM FIGHT，多蒙只好应战。将ドラゴンガンダム的HP削减到50%以下的时候会发生剧情，原来这俩是恶魔高达造出来的冒牌货，而多蒙对恶魔高达的复活感到十分的惊奇。此后要将敌全灭，用多蒙的石破天惊拳应该很容易搞定那俩冒牌货。杂兵就不说了。过关后多蒙和风云再起加入。

第6话 假面の下の悲しき瞳

剧情概要：收到宇门博士的联络，大介孤身一人赶往科学要塞研究所。但是，贝加联合军和ギガノス军的目标也是科学要塞研究所，一场大战不可避免。

我方配置

グレンダイザー（初期），自选15机，ネエル・アーガマ

敌方配置

ヤクト・ゲルフ・マッフ（ウェルナー），レビ・ゲルフ・マッフ（カール），ゲルフ・マッフ（ダン），ファルケン・マッフ（マイヨ）（初期），ゲバイ・マッフ×6，マザーバーン（バレンドス），ミニフォー×6，圆盘兽ギルギル（第五回合）

获得道具

チョバムアーマー（ウェルナー），カートリッジ（ダン），ジャマー（マイヨ）

一开始的胜利条件是阻止敌人侵入研究所，大介可以用个铁壁，这样就很安全了。坚持到第三回合，我方主力到达，注意此时还不能叫敌人入侵研究所，所以建议用机体把研究所堵满然后等敌人过来。第五回合下边出现敌人增援，不过我方仗着地形优势，多利用援护攻击的话应该不难。惟一要注意的是马约会撤退（HP75%以下），而他一走他的手下也会走，所以先干掉他手下再用援护攻击对付他。贝加军的部队没有任何威胁，记得打BOSS的时候用幸运。



第7话 冥府の王、その名は“天”

剧情概要：秘密社团“铁甲龙”为了获得15年前被人夺走的八卦机器人天のゼオライマー而袭击联邦军的ラストガーディアン。



我方配置

天のゼオライマー（初期），我方自选15机，ネエル・アーガマ，电童，ワルキューレ

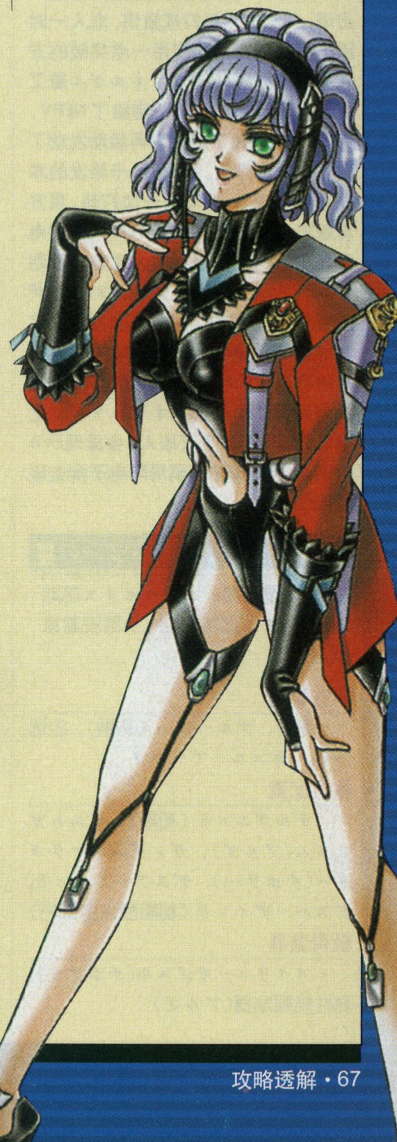
敌方配置

风のランスター（初期），捕获机兽×2，ガルファ素体×9，凰牙（アルテア）

获得道具

大型ジェネレーター（风のランスター），ラムネ（捕获机兽），メガブースター（ガルファ素体）

一开始呆在基地上边不要动，等耐爬过来。然后靠着基地的地形削减耐爬的HP，等他HP 50%以下的时候发生剧情，マサト击坠耐爬（这厮可是真死了，以后没有出现的，真是有失BOSS风范）。然后敌人增援和我方增援一起出场。作战目的改为电童与ユニコーンドリル邻接或者敌全灭，敌人能力很差，不多说了。



第二章 巨神达の邂逅

第8话 CONFLICT

剧情概要： 日本发生了大规模停电，此时，卡路发和第五使徒同时开始了对第三新东京市发动攻击。为了对付凰牙，北斗和银河驾驶电童出击。

我方配置

电童，ワルキューレ，セルフィアト（初期），EVA初号机和0号机，我方自选15机，ネエル・アーガマ，剑狼

敌方配置

凰牙（初期），フェノメナ，ディオンドラ，デビルサターン6，第5使徒ラミエル，ザリオス×4，キャスモドン×4，ガルファ素体×5

获得道具

超合金Z（フェノメナ），ミノフスキークラフト（ディオンドラ），リペアキット（デビルサターン6）

本话分为两部分，第一就是电童和凰牙单挑，当凰牙的HP在60%以下会发生剧情，电童攻击凰牙未果反而被打成重伤，而此时第5使徒ラミエル出现，并把初号机打成重伤。众人一时撤退。葛城美里决定用一点突破的方式打破使徒的AT防御，ネルガル重工把正在实验的阳电子炮借给了NERV，而GEAR方面为了使电童再启动发动了自行车发电作战。而此时，卡路发的本队也已经降下，战斗又一次打响。我方母舰出击，先要保护好EVA两机和电童，不能叫他们受到敌人攻击，否则GAME OVER。然后将フェノメナ的HP削减到50%左右，凰牙再次出现，这时罗姆驾驶剑狼作为我方增援出现。然后将凰牙的HP削减到50%左右，电童得到第二个圣兽レオサークル，把凰牙赶走。然后全灭敌人，会重现EVA的剧情，REI掩护真嗣用阳电子炮击破第五使徒。

第9话 狙われたラ・ムーの星

剧情概要： ムトロポリス基地受到死亡军团的攻击，洸驾驶着莱汀出击。

我方配置

莱汀，ブルーガー（初期），自选15机，ネエル・アーガマ

敌方配置

テルゲム×6（初期），ボルトガンダム（アルゴ），ガンダムマックスター（チボデー），デスアーミー×6，デスバーディ×6（初期敌人全灭后）

获得道具

スクリューモジュル（チボデー），高性能照准器（アルゴ）



洸一开始呆在研究所上，等到我方增援到达。初期敌人全灭，另外两个被复制的扑克牌同盟アルゴ，チボデー出现。而从チボデー的那里得知，只有他们四个扑克牌同盟的被复制了，而东方不败却因为被多蒙抹去了资料而无法复制（这意思就是本作没有东方老师出现了）。让多蒙攒足了气力，石破天惊拳搞定俩人，其他的杂兵随便打就可以。

第10话 操られた魔神

剧情概要： 为了以后的战斗，甲儿决定取回自己放在博物馆的爱机魔神Z。因此，他孤身一人向着机器人博物馆出发了。

我方配置

TFO（初期），グレンダイザー，グレートマジンガ，自选15机，ネエル・アーガマ

敌方配置

ミニフォー×2，マザーバーン（バレンドス）（初期），圆盘兽コアコア，圆盘兽ジンジン×4，圆盘兽ゲビゲビ×4

获得道具

超合金ニューZ（バレンドス），プロペラントタンク（圆盘兽ジンジン），マグネットコーティング（圆盘兽ゲビゲビ）

一开始甲儿要对付三个，不过也没人打的着他，击坠两个飞碟后发生情节，甲儿被抓走洗脑。这时接到命令搜索甲儿的大介出现，而被洗了脑的甲儿开始攻击大介。此时胜利条件是把マジンガーZ的HP减到60%以下再说得甲儿，然后再把グレートマジンガ的HP减到30%。此时我方敌方增援都到了。底下就是硬拼了，敌人有有利地形要小心。另外注意用幸运，敌人有几个值不少钱的。

第11话 do justice to

剧情概要： ギガノス帝国要和ネエル・アーガマ队进行谈判，ギガノス帝国方面的代表是马约，而他要求凯因出席。为此凯因等人赶往了京都。

我方配置

ワルキューレ，主角，D-3（初期），自选15机，ネエル・アーガマ（贝加脱出后）

敌方配置

ゲバイ・マッフ×4，ドラウ×3，ダウツエン×7，北辰众×4，メディウス・ロクス

NPC

高机动型ブラックサレナ

获得道具

カートリッジ（ゲバイ・マッフ），EWAC（弱）（ダウツエン），イーメジセンサー（北辰众）

一开始贝加要尽力冲向指定地点，和D-3最好也跟过去，主角要是改造过的话，而且你对你的主角有足够的信心的话可以留在原地挣EXP，但是，第二回合メディウス・ロクス就会登场，而且攻击主角，而后主角的气力会降到50，是逃还是挣EXP，自己看着办了。贝加到达指定地点后我方大部队出现，敌增援出现，这时候最好找几个移动好的往地图上方移动，因为在北辰众身上可以拿到很多EXP，所以可以等黑百合打得差不多了我们上去补一下。メディウス・ロクス只会攻击主角，找个会援防或者修理机往旁边一站就行了。至于ギガノス的那些杂兵，实在不够塞牙缝。

第12话 燃ゆる透水、冻る鬼火

剧情概要： 收到早乙女研究所SOS信号的ネエル・アーガマ队全速赶往研究所救援，在那里，他们发现攻击研究所的是一个名为“鬼”的军团。



我方配置

ゲットードラゴン，ネエル・アーガマ，自选15机，天のゼオライマー

敌方配置

メカ一要塞鬼（ヒドラー），メカ一角鬼×6，メカ一大轮鬼×6，水のガロウィン，火のブライスト

获得道具

チョバムアーマー（ヒドラー），大型ジェネレーター（シ・タウ），ラムネ（シ・アエン）

一开始主力往研究所方向移动守研究所，然后找两个能力高的人去对付ヒドラー。只要一攻击ヒドラー，水のガロウィン，火のブライスト两姐妹就会在地图下方出现，下一回合天のゼオライマー出现。以现在的实力如果不用GO大法练级的话是没可能击坠那两姐妹的，还是老老实实把她们赶走吧（HP40%以下撤退）。至于ヒドラー会在HP40%以下撤退，找好强力援护攻击一气做掉他。



第13话 机械神の邂逅

剧情概要： 莱汀和ラーゼフォン发生共鸣的剧情。

我方配置

晨星2型，ラーゼフォン（初期），我方自选15机，ネエル・アーガマ，莱汀

敌方配置

ドーテム×6（初期），グラーベ，ドーテム×8

获得道具

リペアキット（ドーテム），バイオセンサー（グラーベ）

一开始只有晨星2，小心别被击坠。第二回合敌增援出现，同时ラーゼフォン出现。第三回合我方大部队到达，然后莱汀和ラーゼフォン共鸣，气力上升。然后全灭敌人过关，都是杂兵，没有任何难度。

第14话 危机への COUNT DOWN

剧情概要： 为了获得电子圣兽的情报和数据，北斗和银河回到了GEAR本部。但是在那里，想不到的敌人和事故发生了。

我方配置

电童，ワルキューレ，セルフィアト，ゴッドガンダム，风云再起

敌方配置

デスアーミー×5，デスバーディ×3，凰牙

获得道具

プロペラントタンク（デスアーミー），メガブースター（デスバーディ），高性能レーダー（アルテア）

一开始是我方任意角色不能被击破，反正出来的都是强者或者小飞机，没可能被击破。第二回合丢失的两个圣兽出现，胜利条件变为电童邻接两圣兽。胜利条件变更后，凰牙出现。这时发生剧情，电童被抓走。多蒙想过去救俩人，却被天剑绝刀ミケロ拦住。之后ミケロ撤退。留下多蒙和凰牙单挑，没难度……打东方老师的徒弟，阿卢迪亚还差点。不过他HP50%以下会撤退，记得一击KO他。

过关后进入本次游戏第一个分支：月面分支（电童救出作战）、重庆分支（D兵器重庆护送）



宇宙路线 第三章 军神の使者

第15话 摇れる螺旋、苏る记忆

剧情概要：为了救出被囚禁在螺旋城的电童，抚子B降下了被卡路发封锁的月面。当然，大批卡路发的部队在等待着抚子B。

我方配置

抚子B，主角，セルフィアト，自选8机

敌方配置

ガルファ素体×12（初期），キャスモドン×3，ザリオス×3，ディオンドラ，デビルサターン，凰牙

获得道具

カートリッジ（ディオンドラ），チョバムアーマー（デビルサターン），スラスターモジュール（アルテア）

一开始全机出动，前进歼灭敌人，敌人很弱。第四回合电童从螺旋城逃出，同时敌人增援出现。这时罗姆出现，并且把以前丢失的两个圣兽带回给电童，同时胜利条件变为三回合全机母舰搭载或者敌全灭，为了钱和EXP当然要后者，反正敌人很烂。让罗姆去削减BOSS的HP，其他人补最后一击，因为罗姆要到30多话才加入，没必要给他升级。ディオンドラ，デビルサターンHP30%以下撤退，凰牙50%以下撤退。



第16话 Blue meets White

剧情概要：在ラビアンローズ内进行ν GUNDAM最终调试的阿姆罗出发前，ギガノスの苍き鹰马约出现了。两人到底谁胜谁负呢？（本话的名字起的很好。）



我方配置

ν GUANDAM（初期），抚子B，自选10机

敌方配置

ヤクト・ゲルフ・マッフ（ウェルナー），レビ・ゲルフ・マッフ（カール），ゲルフ・マッフ（ダン），ファルケン・マッフ（マイヨ），ゲバイ・マッフ×4（初期），北辰众×4，ドラウ×6（敌增援）

获得道具

高性能照准器（ダン），対ビームコーティング（マイヨ），ラムネ（北辰众）

一开始胜利条件是4回合内阿姆罗到达指定地点，所以加了集中之后往上逃吧。到了指定地点，我方全机出击。任意一部敌机进入ラビアンローズ范围时，扑克同盟的ジョルジュ和チボデー赶到（这次不是克隆人了，真人），敌增援出现。以后的话可以全机下来占据ラビアンローズ的有利地形，有信心的也可以摆好阵型等敌人过来。马约HP40%以下撤退，而且他撤退后他的手下也撤退，所以先击破三个手下。北辰众比较麻烦，多用必中和集中。至于其他人，就是送钱来的。

第17话 キミノオモイデ

剧情概要：为了调查塔米那儿殖民地被袭击的事件，抚子B来到了阿玛笛拉丝进行搜查，在那里，等待他们的是一部漆黑的机体。

我方配置

抚子B，エステバリスC·リョーコ，（初期），Sエステバリス·サブロウタ，自选部队

敌方配置

高机动型ブラックサレナ（初期），新型バッタ×10，北辰众×5

获得道具

リペアキット（新型バッタ），マグネットコーティング（新型バッタ），ソーラーセイル（北辰众）

凉子打不过黑百合的，所以一开始就逃（不过你要是SL狂人的话，是可以打死的，因为有贯穿攻击），第四回合或者黑百合被击破发生剧情。火星的后继者占据了卫星。然后黑百合突入卫星。第一批敌增援出现。我方全机出击，胜利条件为进入卫星。当我方任意一部机进入卫星后北辰众出现，比较棘手，可以派能力高的机体先行突入。全灭敌人





后发生剧情，北辰出现和明人干了一架，而大家也发现了尤丽嘉。露丽命令大家撤退，本话结束。

第18话 火星からの逃亡者

剧情概要：为了到达重庆基地，抚子B准备降下大气层。此时，后方也来了ギガノス帝国的追兵。

我方配置

斗将ダイモス，ガルバーFXⅡ（初期），我方部队，抚子B

敌方配置

ドラウ×8，ゲバイ·マッフ×4，ダイン·マッフ×4，メディウス·ロクス（アルベロ）

获得道具

超合金Z（ドラウ），カートリッジ（ゲバイ·マッフ），メガブースター（メディウス·ロクス）

一开始一矢呆在原地不要动，FXⅡ用个集中赶快逃向指定地点。第三回合多蒙出现，他和一矢拉了拉殖民地武术大赛的家常后，两人气力都150，虐待敌人吧……FFXⅡ到达指定地点后我方全机出击，扫荡残敌。

本话结束后。月面和重庆路线合流

地上路线 第三章 激动の大陆

第15话 双翼に绊を乘せて

剧情概要：为了拿到古连恺撒新的配件，大介和甲儿一群人来到了科学要塞研究所。

我方配置

グレンダイザー，TFO，マジンカ－Z，BOSS BOROT，DIANA A（初期），自选部队

敌方配置

圆盘兽ジラジラ（ジグテ），シニフォー×8，圆盘兽ギルギル－×4

获得道具

プロペラントタンク（圆盘兽ゲビゲビ），シグマザーバーン（マグネッコーライ），プロペラントタンク（圆盘兽ゲビゲビ）

战斗开始，グレンダイザー被敌人打的没法动弹（兄妹相认啊），玛利亚逃回了研究所。让甲儿对付那群飞碟，反正一个个对甲儿的伤害都是10。大介那边不用管，敌人不会攻击他。等第三回合，发生情节，玛利亚开着ダブルスペィザー登场，此时胜利条件改为玛利亚和大介邻接。敌援军登场，我方部队出击。多利用EVA和D小队的射程，那样可以打得敌人根本没法反击，乐胜。至于グレンダイザー，其实全灭掉初期地图左边的那群杂兵之后马上就可以和他妹妹合体，合体后气力150，HP全回复。BOSS的话，想怎么打就怎么打吧，反正不会逃。

第16话 Bright you now

剧情概要：为了接蔡蔡西，众人来到了少林寺，但是在这里等待众人的人却是死亡军团。

我方配置

ボルドガンダム，ドラゴンガンダム（初期），ノベルガンダム（全灭初期敌人后），自选部队

敌方配置

ボルドガンダム，ドラゴンガンダム（DG）（初期），ガンダム天剑绝刀，ゾンビ兵（ラマバーデイ）×6，ゾンビ兵（ラスアーシー）×12

获得道具

シャッフルの徽章（アルゴ），リペワアキット（サイ·サイシー），高性能照准镜（ミケロ）

一开始蔡蔡西和多鲁哥进行GUNDAM FIGHT，胜利条件是ボルドガンダム的HP50%以下，很简单，一下就OK了。然后出现恶魔高达复制的两人DG版，下一回合，两个人发动SUPER模式，气力150，用各自的必杀做掉那俩冒牌货就行了。然后阿伦比出现，同时敌增援出现。敌人杂兵射程很远，虐杀之。至于天剑绝刀，这厮没事干喜欢去找那俩气力150的人的晦气，真是头猪，



一人一个必杀搞定他。

第17话 宇宙怪兽ギルギルガンの恐怖

剧情概要：为了到达重庆基地，ネエル·アーガマ队途经上海，但是，在这里却有敌人等待着他们。

我方配置

BOSS BOROT，自选部队，クレードマジンガ

敌方配置

宇宙怪兽ギルギルガン，圆盘兽コアコア×2，圆盘兽ジンジン×3，圆盘兽ゲヒゲヒX3，シグラ（圆盘兽ヅラヅラ）

获得道具

宇宙合金グレシ（宇宙怪兽ギルギルガン），アポジモーター（シグラ）

一开始只有铁也和他女朋友，首先击破宇宙怪兽ギルギルガン。然后发生剧情，它吸收大魔神的能量后变异，铁也和炎纯撤退。然后我方召开会议，决定把宇宙怪兽ギルギルガン引到一个地方集中火力歼灭之。而BOSS就挑起了这个重任。一开始先防御一



下，然后一直按直线走，三个回合内怪兽肯定被引进特殊区域。然后我方全机出击。注意，这时一定要在我方攻击回合内干掉宇宙怪　ギルギルガン，否则就GAME OVER。打掉一次后敌增援出现，而某个衰人自爆又提供给宇宙怪ギルギルガン新的能量，使他又一次变异，没办法，再来击破他一次（方法同第一次，也是要在我方进攻回合内解决战斗）。然后全灭剩下的敌人，过关。

第18话 BURNING HEART，FLYING HIGH

剧情概要：到达了重庆基地的凯因一行人，把D兵器的实战DATA交给了相关人员进行量产型的开发。他们的任务马上就要结束了。

我方配置

ドラグナー量产型×3（初期），ドラグナー量产型×4，全装甲百式改，我方自选部队，剑狼

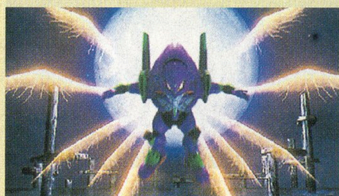
敌方配置

グベイ·マッフ×4，ダイン·マッフ×2（初期），ダウフェン×4，スターグウッエ（ジン），ドーラ×4，ンスタークウンドーラ（カナ），グバイ'マッフ×4，スタークウハイ（ゴル），ダイン·マッフ×4，スタークダイン（シン），グイジム（クン·ヅエム），メディウス·ロクス

获得道具

无

一开始是凯因三个人测试量产型ドラグナー的实战DATA，也是他们的最后一个任务。然后ギガノス帝国的毒蛇部队来袭。凯因他们最终还是留下来保





护基地（卡部这肥仔要死要活的，因为继续留在军队就没钱拿了），这次是克瓦特罗上尉带着4部量产机增援。这时发生剧情，クン·ヅエム攻击凯因，凯因三人一时撤退。下一回合三个人开着改装型D–1,2,3登场。再下一回合我方主力和メディウス·ロクス登场，照例，メディウス·ロクス还是只攻击主角。全灭敌人后过关。

本话过后，与月面部队合流。

第四章 暗云

第19话 伟大な翼、そして天の光

剧情概要：为了对大魔神进行最后的调试，铁也和炎纯回到了科学要塞研究所。此时，谜之机器人、光之魔兽来袭。

我方配置

ビューナスA，クレードマジンガ（初期），ゲットードラゴン，ゲットーQ（我方第一次增援），EVA初号机，二号机，我方自选部队，天のゼオライマー

敌方配置

结合兽ボング（初期），圆盘兽ギルギルー×3，圆盘兽グビグビ×3，圆盘兽ジンジン×3，光波兽ビクドロン（敌第一次增援），圆盘兽ギルギル×3，圆盘兽コアコア×2，圆盘兽グランゲン，水のガロウィン，火のプライスト

获得道具

超合金ニューZ（ブラッキー），ラムネ（圆盘兽グビグビ），イメージセンサー（シ·アエン）

第一回合只有炎纯，回研究所抢有利地形，然后把结合兽的HP打到40%以下的时候铁也增援。然后做掉结合兽，此时敌人第一批增援出现，而这时的光之魔兽是打不死的，所以不要碰他，老老实实呆在研究所上。下一回合龙马和米奇增援，两人回避都烂，所以还是小心点。在下一回合，水のガロウィン，火のプライスト出现，EVA初号机，二号机出现，同时我方大部队增援。初号机和二号机虽然习得合体技，但是打不过两个BT女，还是撤回来，留给下一回合出现的天のゼオライマー对付（那俩BT女有合体攻击）。天のゼオライマー受到一定伤害就会触发剧情，马萨特的第二人格觉醒，做掉两个BT女后离开。我方的话，先找个人攻击一下ブラッキー，然后发生剧情，铁也得到新武器并且干掉光波



兽，底下就是全灭敌人了，敌人都是XX兽，命中不高，很简单的。

第20话 Strange bait

剧情概要：魔神Z要进行最终调整，甲儿回到了光子力研究所。研究所受到了加亚兰的攻击。

我方配置

マジンカーZ，BOSS BOROT，DIANA A，ダブルスペィザー（初期），我方自选部队（第5回合增援），ブルー·ジェット，トリプルージム，ロッド·ドリル，パワーライザー

敌方配置

ディオンドラ，デビルサターン6，捕获机兽×2，ファルゴス×6，机兽ファイタス×2，机兽オービトン×2，ガリファ素体×3，メカー角鬼×6，メカー大轮鬼×3

获得道具

バイオセンサー（月のローズセラヴィー），防沉装置（ヒドラー），プロペラントタンク（メカー大轮鬼）

魔神Z得到两个新武器，大车轮ROCKET PAUNCH这招不错。我方有补给机修理机跟着，还有研究所的地形，所以完全不怕。第三回合敌方增援，同时我方的雷娜4人也出现增援，记得不要叫他们杀人，因为现在不加入，杀了也白杀。第五回合我方增援出现，底下的战斗没有难度。全灭敌人过关。

第21话 二つの颜を持つ男

剧情概要：马萨特和美久回到了ラストガーディアン基地。但是马萨特忽然变成了另一个人格。而此时，新的八卦机器人出现了。

我方配置

天のゼオライマー（初期），我方自选部队（第4回合）

敌方配置

月のローズセラヴィー（初期），メカー角鬼×5，メカー大轮鬼×9，メカー要塞鬼（ヒドラー）（第四回合出现）

获得道具

バイオセンサー（月のローズセラヴィー），防沉装置（ヒドラー），プロペラントタンク（メカー大轮鬼）

第二回合马萨特会变为弱气形态，所以不要找面具男单挑。最好在适当的时候用个铁壁，拖到第四回合我方增援来了再说。百鬼帝国的那些兵命中回避还是一如既往的差，主力机体攒好了气力去对付月のローズセラヴィー，注意他在HP30%以下撤退。其他没什么难度。

第22话 タイムラグは 90 秒

剧情概要：凯因他们为了执行哨戒任务，向日本海沿岸地区发进。在那里，他们遇上了ギガノス帝国的那一群暴徒。

我方配置

D–1,2,3 CUSTOM，主角（初期），我方自选部队（第五回合）

敌方配置

メデウス·ロクス（初期），スタークガンドーラ（ガナン），スタークゲバイ（ゴル），スタークダウツェン（ジン），スタークダイン（ミン），ゲイザム（グン·ジエム），ゲバイ·マッフ×3，ダイン·マッフ×3，ドーラ×3，ダウツェン×6

获得道具

ズーパーリペアキット（アルベロ），EWAC（弱）（グン·ジエム），ブースター（ミン）

一开始我方只有D123和主角4机，而メデウス·ロクス出现。首先叫主角和D小队合流。第二回合，第三回合陆续出现敌人增援，而我方要尽量占据高楼的有理地形周旋，拖到第五回合我方大部队出现就好了。要注意的是，アルベロ大叔要是对主角产生伤害，那么主角就会气力50且撤退，那样大叔也撤退，所以拿不到他身上的配件，所以不要叫主角被他打中。我方部队出击后多用合计技，那几个BOSS还是很烦人的。而且他们会优先攻击D小队。

第23话 梦幻回廊

剧情概要：第三新东京市出现了ドーレム，为了迎击它们真嗣和绫人出击，但是，他们却遭到了ドーレム的精神攻击。

我方配置

EVA二号机，0号机，莱汀，自选部队

敌方配置

ビバーチェ，アレグレット×3，グラーベ×3，ドーテム×12

获得道具

チョバムアーマー（アレグレット），カートリッジ（ドーテム），ハロ（グラーベ）

一开始发生剧情，真嗣和绫人被ビバーチェ精神攻击，并且传送到另外一个空间。母舰一时撤退，研究对策。最后决定叫莱汀救出两人。本话正式开始。胜利条件是EVA两机与ビバーチェ邻接或者敌全灭，为了经验还有第一个HALO，当然要全灭敌人。本话用EVA的两机的射程绝对可以把敌人虐得没脾气。全灭敌人后发生剧情，莱汀救出两人。这时，初号机爆走，ラーゼフォン觉醒。ビバーチェ，你安心地回天国吧。



第五章 冥王计划

第24话 冥府への扉

剧情概要：趁着基加罗斯帝国和联邦军激战正酣的机会，铁甲龙发动了他们的最终作战，冥府的门就要打开了。

我方配置

斗将ダモイス，电童（初期），灵格斯，我方自选部队

敌方配置

ゲンゴロウ×4，ジョロ×4，カトンボ×3，ジョロ×4，カトンボ×2（敌人第一次增援），夜天光(北辰)，六连×3(北辰众)

获得道具

无

一开始一矢教银河格斗技，而扑克牌同盟的衰人们也在一旁指指点点。当一矢的HP50%以下的时候发生剧情，敌人出现，两个人开始对付敌人。杀了4个之后，卡缪出现。下一回合我方大部队出击。敌人行动第三回合，北辰和他手下出现，同时黑百合出现。打法同前，叫明人打得差不多我们捡漏去。北辰HP40%以下撤退，而且会带着手下一起走，要注意。底下清场就行了。



第25话 光に导かれし者达

剧情概要：为了寻找剩下的三个电子圣兽，北斗和银河来到了沙漠，但是，凰牙却出现在他们面前。

我方配置

电童，ワルキューレ，セルフィアト，我方自选部队

敌方配置

骑士GEAR 凰牙(アルテア)，机士ウィルス，机士エラー，机士バグ，机士ロック，机兽オービトン×3，机兽ファイタス×3，捕获机兽×3，キャスモドン×8，ザリオス×8，アシュラ

获得道具

超合金Z(机士バグ)，高性能レーダー(アルテア)

一开始我方就全机出动，第三回合敌增援出现，罗姆出现。胜利条件改为抢在凰牙之前接近两只圣兽。不过虽然凰牙位置有利，但是只要电童进入他的攻击范围他会攻击电童，所以不用担心。在完成此胜利条件之前，击坠多少次凰牙他都会复活，可以利用这点挣EXP。完成胜利条件后发生剧情，电童拿到了新的圣兽，此时可以击破凰牙过关了。罗姆那边完全不用担心，他自己就可以全灭他那边的敌人，不过我方还是要派几个人过去抢经验。

第26话 仕组まれた引き金

剧情概要：第三新东京市里发现了新的八卦机器人，山のバーストン，地のディノディロス，ネエル・アーガマ队急忙赶往那里。

我方配置

自选部队

敌方配置

ジョロ×6，カトンボ×4，新型バッタ×3，六连×3(北辰众)，山のバーストン(士　)，地のディノディロス(ロクフェル)

获得道具

リペアキット(カトンボ)，メガブースター(士枪)，大型ジェネレーター(ロクフェル)

本话一开始全机出击，胜利条件是全灭敌人。地のディノディロスHP80%以下撤退，不用练级的话不可能拿她身上的强化配件。其他没什么难度。不过当敌人只剩山のバーストン的时候会发生剧情，他要发射核弹，但是被阻挠，然后他会向地图上方逃走。他在HP40%以下撤退，由于MXP的敌人HP增加，他的击坠也是比较困难的。

第27话 猛攻、毒蛇部队

剧情概要：去迎击ギガノス帝国军的凯因和大介他们，在日本近海遇到了毒蛇部队。

我方配置

自选部队，ブルー・ジェット，トリプルージーム，ロッド・ドリル，パワーライザー

敌方配置

スタークガンドーラ(ガナン)，スタークゲバイ(ゴル)，スタークダウツェン(ジン)，スタークダイン(ミン)，ゲバイ・マッフ×4，ダイン・マッフ×6，ドーラ×6，ダウツェン×4，ゲイザム(ゲン・ジェム)(第三回合增援)

获得道具

プロペラントタンク(ゴル)，ジャマー(ジン)，アポジモーター(ゲン・ジェム)

又是全机出击，这次跟着一大堆修理，补给机，所以叫甲儿那些肉盾到前面放心的打好了，顺带修理机升级。第三回合ゲン・ジェム出现，并把凯因的HP打得剩10，这时要在凯因前面筑起一道人墙，不要叫敌人攻击他。多利用援攻援防，稳扎稳打就行了。

第28话 月下の惨剧

剧情概要：为了得到天のゼオライマーの秘密，铁甲龙抓走了美久。那么，没有美久的天のゼオライマー能不能应对将要来到的危机呢？

我方配置

天のゼオライマー(初期)，ゲットードラゴン，ゲットーQ，斗将ダイモス，ガルバーFXII主角（第一次增援），我方自选部队

敌方配置

月のローズセライー(初期)，ジョロ×4，カトンボ×2，六连×3(北辰众)

メディウス・ロクス(アルベロ)

获得道具

Iフィールド发生装置(カトンボ)，カートリッジ(北辰众)，イメージセンサー(月のローズセライー)

一开始天のゼオライマー和月のローズセライー单挑。天のゼオライマーHP50%以下发生剧情，马萨特回到弱气人格，这时加了铁壁赶快逃。此时盖塔队，主角出击。敌增援出现。下一回合メディウス・ロクス出现，主角去和他单挑。不过还是把主角拉回基地守天のゼオライマー吧，我方几个超级系根本打不中北辰众的。然后我方大部队出击，离的这么远，基本没什么用。把メディウス・ロクスHP减到50%发生剧情，机体变异，并且把主角的机打爆了，然后他撤退。全灭敌人以后过关。

第29话 "心"を蚀むもの

剧情概要：在上一关男主角被他以前的队长击破，生死不明，而女主角AQUA却幸运的活了下来。为了寻找自己的搭档，她单独出击寻找男主角。

我方配置

ドラグナー1，2，3三机，ドラグーン（初期），自选14机。

敌方配置

ジョロ×8，ゲンゴロウ×10（初期），新型バッタ×10，カトンボ×3，六连×4（第三回合），ゲンゴロウ×10，カトンボ×2，六连×3

非常BT的一关，如果以前没有对D小队进行改造的话本关绝对会陷入苦战。一开始以D1为中心进行战斗，如果改造过运动性的话加个集中在D3指挥范围下不会出什么乱子。熬到第三回合敌人增援出现，这时发生剧情，女主角被北辰众攻击，在最危险的时候，男主角HUGO驾驶后续机出现，救了女主角，然后我方大队出击。除了北辰众之外都比较好打，北辰众还是老办法解决，必中集中一口气做掉。



第30话 冥王、晓に出击す

剧情概要：失去了大半八卦机器人的铁甲龙打出了最后一张牌。马萨特和幽罗帝也开始了最后的战斗。

我方配置

电童，ワルキューレ，セルフィアト，自选部队，天のゼオライマー

敌方配置

山のバーストン，地のディノディロス，雷のオムザック(初期)，ラゴウ，机兽オービトン×4，机兽ファイタス×4，捕获机兽×4，ガルファ素体×4

获得道具

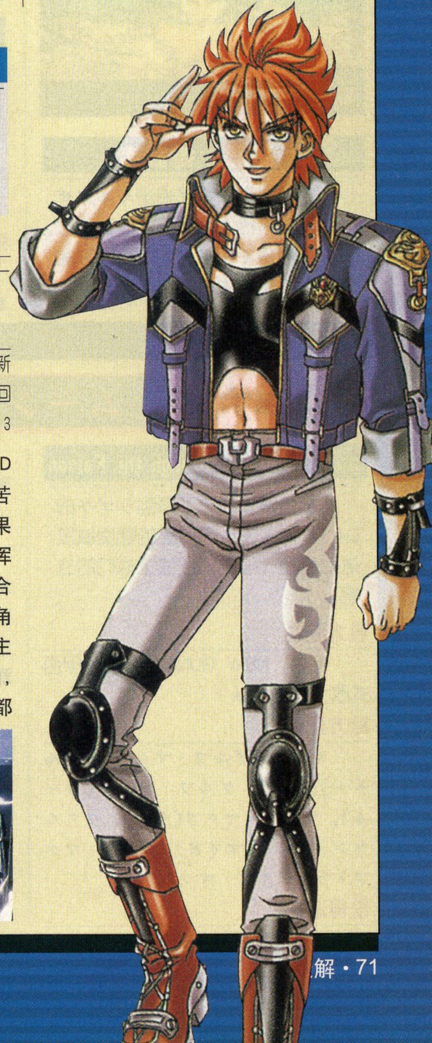
狼の纹章(捕获机兽)，星明神社のお守り(机兽ファイタス)，リペアキット(机兽オービトン)

一开始只有三个敌人，就是那三个八卦机器人，而且三人还闹内讧，唉。不用管他们。第二回合出现ラゴウ，电童的圣兽对他的敌意很大，开始对他攻击。下一回合敌人增援出现，都是些杂兵。下一回合天のゼオライマー出现，这时三个人又开始闹内讧，真是不知死活。两回合后发生剧情，马萨特做掉那三个后撤退。而我方的电子圣兽被ラゴウ攻击中毒，自己撤退。全灭敌人后过关。

过关后进入第二次分支

宇宙路线，ラゴウ捕获作战

地上路线，对ギガノス帝国作战



地上路线 第六章 果てなき斗争

第31话 赤き龙の辉き

剧情概要：为了加强盖塔的实力，龙马一行人前往早乙女研究所……

我方配置

ゲットードラゴン，ゲットーQ，主角（初期），我方自选部队（5回合）

敌方配置

ミニフォー×6，圆盘兽ギルギル×2，圆盘兽ジンジン×2，圆盘兽グヒグヒ×2，メカー角鬼×2，メカー大轮鬼×2，メカ要塞鬼（初期），ミディフォー×8，结合兽バング×2，空魔兽グランゲン×2，ペガ兽ズメズメ×2，ペガ兽キングゴリ×2，マーザバーン

获得道具

スクリューモジュール(メカ要塞鬼)，カートリッジ（结合兽バング），メガブースター（マーザバーン）

一开始只有主角盖塔，不过足够对付初期敌人了。メカ要塞鬼初期攻击是无效的，拖到第5回合发生情节，盖塔学会SHINE SPARK后一击做掉他，然后我方部队和敌方增援全部登场，底下战斗无难度，BOSS也不会撤退。



第32话 暴悪の铠武者

剧情概要：为了追击ギルガザム，凯因一行人和毒蛇部队进行了决战，但是ギルガザム内缺隐藏着不为人所知的秘密。

我方配置

自选部队

敌方配置

グバイ·マッフ×10，ドーラ×10，スタークゲバイ，スタークガンドーラ（初期），ダイン·マッフ×5，ダウフェン×5，スタークダウフェン，スタークダイン·マッフ，ギルガザム

获得道具

リペアキット（スタークゲバイ），EWAC弱（スタークダウフェン），イメージセンサー（ギルガザム）

开始有22部敌机，但是除了俩BOSS之外都是垃圾。全灭他们之后敌增援出现。下一回合发生剧情ギルガザム冲到母舰旁给了母舰一下。正要将母舰击坠的时候，悟得了见切特技的凯因和久修路出现。打退了ギルガザム。如果他的HP低于30%的时候，那个疯子会发动了狂战士系统，使用热血，必中，必闪。不过不用担心，他会被冲过来阻拦他的手下挡着，结果他把他手下一刀砍死了，那些精神效果也消失了。不过这样会少拿一个配件，自己看着办好了。而击坠ギルガザム后敌人全部撤退，所以尽量还是把他留到最后吧。敏虽然以后可以加入，但是为了经验也击坠她吧。不过她身上没有强化配件。

第33话 奈落の底への招待状

剧情概要：为了调查Multron遗迹，巴雷娜来到了Multropolis研究所。正当响博士和东山所长对她的目的怀疑的时候，其他的来访者也出现了。

我方配置

ヴァーミリオン（初期），マンダラガンダム（第三回合），我方自选部队，多蒙，阿伦比

敌方配置

デスアーミー×4，デスバーディ×6（初期），デスアーミー×3，デスバーディ×9，ガンダム天剑绝刀（第三回合），デスアーミー×12，デスバーディ×12，グランドガンダム，ウォルターガンダム

获得道具

スーパーリペアキット（ガンダム天剑绝刀），高性能照准器（ウォルターガンダム），高性能レーダー（グランドガンダム）

一开始只有ヴァーミリオン一个，任务是守护神面岩。第三回合マンダラガンダム出现，天剑绝刀出现，叫那瞎子用个集中往神面岩上一站就万无一失了。打掉大概10部机的时候第二批增援出现，杂兵的能力很差，BOSS也就是血多点，很简单。

第34话 决战！ 大海兽

剧情概要：名字叫多拉科诺萨乌斯的大海兽突然出现并袭击ニラカナイ，它的名字叫多拉科诺萨乌斯。它是人类文明的牺牲者（被污染后变异）。甲儿，铁也和大介的行动是什么呢？

我方配置

ゲットードラゴン，魔神Z，大魔神，自选部队

敌方配置

ドラゴノザウルス（初期），圆盘兽グヒグヒ×3，圆盘兽ジンジン×3，圆盘兽ギルギル×3，メカー大轮鬼×9，ミディフォー×8，メカ要塞鬼，圆盘兽ジラジラ，マザーバーン，ペガ兽ズメズメ×6，圆盘兽グランゲン×3，圆盘兽コアコア×3

获得道具

シャッフルの纹章（メカ要塞鬼），メガブースター（マザーバーン），リペアキット（ドラゴノザウルス）

BOSS开着BOSS BOROT去钓鱼（那段台词搞笑死了，他把船上的美女挨个YY了一遍），结果鱼没钓到自己反而被鱼吃了。众人商量"BOSS救出作战"，决定把大海兽引到一个地方战斗群P之，战斗开始。一开始的任务是把大海兽引到指定区域，他只会攻击盖塔，所以很简单的。但是如果敌人攻击到他的时候会出现敌增援，如果大海兽的HP降到90%以下就会GAME OVER，要小心。我方主力往下对付百鬼帝国的增援。敌人血多，最后叫EVA3机在前面挡着，反正敌人打不穿AT，其他人看准机会进攻。等到把大海兽引到指定地点，作战任务变更为敌全灭。

第35话 骑士、炎の空より

剧情概要：为了救出从地球轨道下坠落的卡路发里面的电童，新亚加码队赶往沙漠。

我方配置

自选部队，电童

敌方配置

机将ギガグルメイ，机士ウィルス，机士エラー，机士バグ，机士ロック，机兽オービトン×4，机兽ファイタス×4，ガルファ素体×6，捕获机兽×2

获得道具

サイコフレーム(机将ギガグルメイ)，火星井(机士バグ)，イメージセンサー(ディオンドラ)

本话开始前和宇宙部队合流，这是这关惟一与宇宙路线不同的一点。一开始我方受电磁罩的影响，全部EN减半，第二回合清0，所以最好不要带EVA等机体出来。熬到第五回合，凰牙破坏电磁罩，EN全回复，开始反攻。没啥难度，稳扎稳打。

这话完成后和宇宙路线合流。

宇宙路线 第六章 ムーンレイカー作战

第31话 Break through the Falcon

剧情概要：为了得到ラゴウ的DATA，抚子B向月面的螺旋城发进。但是，马约却拦住了他们的去路。

我方配置

电童，NEW GUNDAM，全装甲百式改，自选部队

敌方配置

ヤクト·ゲルフ·マッフ(ウェルナー)，レビ·ゲルフ·マッフ(カール)，ゲルフ·マッフ(ダン)，ファルケン·マッフ(マイヨ)，ゲバイ·マッフ×5，ダイン·マッフ×15

获得道具

スラスターモジュール(マイヨ)，高性能照准器(ウェルナー)，プロペラントタンク(ダイン·マッフ)

本话是7回合母舰到达指定地点，没啥好说的，全机一齐推进。最好把ZZ带出来，然后气力激到130，冲着马约来一个MAP炮，那样会好打很多。最后那15部ダイン·マッフ只会防御，可以考虑用全装百改和ZZ用MAP炮一起轰。不是很难的一关。

第32话 辉く刃は 仆らと共に

剧情概要：为了救那两个被病毒侵蚀的圣兽，抚子B来到了螺旋城。他们的对ラゴウ的阳动作战能不能成功呢？

我方配置

电童，セルブースター，我方自选部队

敌方配置

机士ウィルス，机士エラー，机士バグ，机士ロック，机兽オービトン×6，机兽ファイタス×3，ガルファ素体×6（初期），捕获机兽×3，デビルサターン6，アイアンサンド(バグ)，キャスモドン×5，フェノメナ×3，ファルゴス×5

获得道具





アポジモーター(机士ロック)，カートリッジ(捕获机兽)，バイオセンサー(バグ)

开始把初期敌人消灭大概10部左右的时候，ラゴウ出现。底下的任务是要把他引到指定区域。不是很难，因为他只会攻击电童，利用这个很轻松的可以完成任务。而将他引到指定地点之后会出现敌增援，位置就在我方旁边，所以一定小心。而デビルサターン6还破坏了已经控制住ラゴウ的陷阱，底下就是要把ラゴウ的HP打到10%以下（不能打死）。然后发生情节，电童拿到辉刃，干掉ラゴウ。本话结束。

第33话 MOONRAKER

剧情概要：联邦军开始了ムーンレイカー作战，基加罗斯帝国渐渐处于劣势（联邦军果然不是盖的）。此时，ドルチェノフ把ギルトール元帅暗杀并嫁祸到马约身上。为了继承元帅的遗志，马约决心破坏マスドラバー。

我方配置

ヤクト・ゲルフ・マッフ（ウェルナー），レビ・ゲルフ・マッフ（カール），ゲルフ・マッフ（ダン），ファルケン・マッフ（マイヨ）（初期），我方自选部队

敌方配置

ドラウ×11，ダイン・マッフ×6，ゲバイ・マッフ×7，ダイン・マッフ（ドルチェノフ），ゲバイ・マッフ×2（第二回合），ドーラ×4，六连×3（北辰众）（敌人第二次增援），夜天光（北辰），六众×3（北辰众）（敌人最后一次增援）

获得道具



ジャマー（ゲバイ・マッフ），ラムネ（北辰众）

初期只有马约自己，他那三个手下第二回合就逃了，不算数。任务是破坏マスドラバー。加个集中就没人打的到马约了。至于目标地点是在上方地图的右上，有标志的。第二回合篡权的ドルチェノフ出现。当马约把マスドラバー破坏之后，他自己被击坠，ドルチェノフ撤退。我方大部队登场，敌增援出现。然后任务是突入敌人基地内部。都是杂兵，随便打好了。当进入内部地图突破第一道门（破坏建筑要用能破坏建筑的武器，切记）的时候，北辰众出现，黑百合出现。突破第二道门的时候北辰出现。唉，接着用MAP炮轰吧。过关后电童失去了所有圣兽，众人一时撤退。

第34话 虹を越えて

剧情概要：失去了所有圣兽，并且得知了贝加和电童有关真相的北斗和银河，究竟他们能不能重燃斗志，从阿卢迪亚那里救出贝加呢？

我方配置

电童，エステバリスC×3，自选部队

敌方配置

ガルファ素体×10，机兽ファイタス×5，机兽オービトン×10（初期），凰牙（アルテア），ガルファ素体×6，机兽ファイタス×6，捕获机兽×6（增援）。

获得道具

母さんのシチュー（アルテア），超合金Z（隐藏宝箱），ハロ（隐藏宝箱）

一开始敌人很差，全机突击。第三回合发生剧情，敌人内讧，战舰被轰出一个大口子，此时胜利条件是我方进入战舰内部。等我方进入战舰内部之后，凰牙带着4个圣兽出现，击坠他（他会在HP20%以下撤退），但是不要攻击圣兽。把他打跑后胜利目标变成找到他和贝加（其实就是一路破坏墙壁了），这里破坏墙壁后有个超合金Z和哈罗，记得拿。在战舰最深处找到了凰牙，然后剧情。电童为了救贝加留下，其他人撤退。

第35话 断ち切られたLOOP

我方配置

自选部队，电童

敌方配置

机将ギガゲルメイ，机士ウィルス，机士エラー，机士バグ，机士ロック，机兽オービトン×4，机兽ファイタス×4，ガルファ素体×6，捕获机兽×2

获得道具

サイコフレーム（机将ギガゲルメイ），火星丼（机士バグ），イメージセンサー（ディオンドラ）

和地上路线不同的是第三回合我方地上和宇宙部队才合流。其他和地上路线35话完全一样。

第七章 终末の预兆

第36话 Hemisphere

剧情概要：为了得到"真实"，再加上久远的引诱，绫人准备回到TOKYO JUPITER。一色对布莱德舰长下达了追击绫人的命令。

我方配置

莱汀，ヴァーミリオン，自选部队

敌方配置

アレグレット，メトロノーム（赤）×16，ドーテム×10

获得道具

ミノフスキークラフト（メトロノーム），超合金ニューZ（メトロノーム），ラムネ（ドーテム）

绫人被久远魅惑住了，对大家的呼叫置若罔闻。我方往陆地方向走全灭敌人就是了。第三回合，绫人和久远共鸣，开始对着"拉拉拉"，然后绫人进入了TOKYO JUPITER。我方全灭敌人后过关。而爱尔菲为了救出绫人也跟着进入了TOKYO JUPITER。

第37话 命の行方

剧情概要：NERV本部准备进行EVA3号机的启动实验，而驾驶员是谁呢？此时，从TOKYO JUPITER里脱出的绫人和浩子的命运如何呢？

我方配置

EVA 4机，ラーゼフォン

敌方配置

メトロノーム（赤）×2，ドーテム×8，第13使徒，ヴィブラート

获得道具

大型ジェネレーター（メトロノーム），プロペラントタンク（ドーテム），バイオセンサー（メトロノーム）

开始要全灭敌人，反正敌人打不穿AT，都是送钱来的。全灭敌人后发生情节，第13使徒出现，侵蚀了3号机。然后使徒开始攻击并打破0，2号机，当其HP被初号机削减到70%以下时候，初号机爆走。当初号机要给3号机最后一击的时候，ラーゼフォン赶到并且接下了这一击，然后EVA全部撤退。ヴィブラート出现。把他的HP减到80%的时候发生情节，ラーゼフォン觉醒做掉了它，但是，浩子也死了……然后过关。本话的剧情就是ラーゼフォン动画剧情再现，极为悲伤的一关。

第38话 男の战い

剧情概要：不能原谅老爹叫自己杀害同伴，真嗣决定不开EVA了，而绫人也为不能保护自己心爱的人而郁闷。此时，MU和使徒出现在俩人面前。

我方配置

ラーゼフォン（初期），EVA二号机，我方自选部队

敌方配置

アレグレット×3，メトロノーム（赤）×9，ドーテム×4，グラーベ×3，オブリガード

获得道具

スーパーリペアキット（メトロノーム）

本话是EVA获得S2机关的一话。一开始只有ラーゼフォン，但是敌人只有オブリガード自己过来，把他HP打到80%左右发生剧情，ラーゼフォン觉醒，但是被一群人围住。就那么耗着吧，反正没一个人攻击它。然后14使徒出现，2号机强制出击，但被击破，我方主力部队登场，气力全是150，开始蹂躏敌人吧。把初号机以外的敌人全灭发生剧情，初号机出击，但是由于电源被切断被使徒击破，然后爆走，吃掉第14使徒，拿到S2机关，过关。

第39话 かつて誓った平和のために

剧情概要：为了组织螺旋城，抚子B和新亚加码上了宇宙，但是等待他们的不是卡路发的部队，而是贝加联合军，而且，指挥官是大介的老朋友……

我方配置

グレンダイザー，自选部队

敌方配置

ベガ兽キングゴリ×2，ベガ兽ズメズメ×2，圆盘兽ギルギル×5，ミティフォー×8，ベガ兽ジガジガ，圆盘兽コアコア×3，圆盘兽ゲビゲビ×3，圆盘兽ジンジン（ジグラ）（初期），量产型グレートマジンガ（バレンドス），量产型グレートマジンガ×7，ベガ兽キングゴリ×2，ベガ兽ズメズメ×2，マザーバーン，空魔兽グランゲン×3，结合兽ボング×3

获得道具

アポジモーター（バレンドス），宇宙合金グレン（ジグラ），メガブースター（マザーバーン）

一开始是大介要去说得モルス，其他人负责掩护他。等到说得之后发生剧情，モルス撤退，敌增援出现。而モルス知道了害的他家破人亡的人原来是贝加军，于是冲到敌人里面自爆，灭了不少人。以后全灭敌人就可以过关。BOSS不会逃跑。

第40话 终局への螺旋阶段

剧情概要：为了阻止螺旋城降下地球，银河和北斗他们开始向敌阵中间突破，地球的命运会如何呢？

我方配置

电童，凰牙，我方自选部队

敌方配置

机兽オービトン×8，机兽ファイタス×8，ガルファ素体×16，机士ロック×2（初期），机士ウィルス×6（第一次增援），机士エラー×4，机将ギガアフゾルート，

机士バグ×10，机将ギガウィッター（最后一次增援），螺旋城

获得道具

サイコフレーム（ギガアフゾルート），火星　S（机将ギガウィッター），ハロ（宝箱），宇宙合金（墙壁）

一开始要突入螺旋城内部，这次有两个入口，一个是真正的入口，一个是宝箱。然后进入内部会出现第一次敌增援。然后打坏阻挡前进的墙壁后又出现一次敌增援。这时要注意了，击破两边两个机将的时候螺旋城会出现，而底下是要在4回合之类击破他，所以要做好万全的准备。另外本话可以破坏墙壁拿到一个宇宙合金。

第八章 异界への逆袭



第41话 Bye-bye Jupiter

剧情概要：为了消除TOKYO JUPITER的绝对障壁，TERRY发动了ダウンフォール作战。

我方配置

自选部队

敌方配置

ラルゴ（九鬼），メトロノーム（赤）×12，ドーテム×14

获得道具

ミノフスキークラフト（メトロノーム），ラムネ（ドーテム）

本话最好选择能飞的机体出击，因为在海里打很不爽。目的是把ラルゴ的HP打到40%以下。其他敌人都是垃圾，毫无难度。

第42话 ここより永远に

剧情概要：九鬼的MU攻击着ニラカナイ。但是在空无一人的TERRA本部里，有一个人在等待着他。

我方配置

主角，自选部队

敌方配置

ラルゴ（九鬼），メディウス·ロクス（アルベロ），フロンス×2，テルグム×2，メカ暴龙鬼×8，メカ大轮鬼×10，メカ要塞鬼（ヒドラー）

获得物品

无

一开始兵分三路，主角到去对付大叔，一队去对付MU，另一队往地图上面走为了对付百鬼帝国。因为本话有回合限制。大叔的HP减到一定程度会放出小型机然后撤退。百鬼帝国出现后第四回合我方会全部撤退，所以尽量在这之前全灭敌人挣钱。规定回合数到的时候，TERRA被功刀司令炸掉，9鬼也完蛋了。

第43话 神よ，百鬼のために泣け

剧情概要：百鬼帝国对早乙女研究所发动了最终作战。先行一步的盖塔队会怎么应对和布蓝大帝的决战呢？

我方配置

ゲットーライガー（初期），ゴートガンダム，剑狼，我方自选部队

敌方配置

メカ暴龙鬼×2，メカ大轮鬼×2，メカ角鬼×2（初期），メカ暴龙鬼×5，メカ大轮鬼×5，メカ角鬼×5，メカ要塞鬼×3，ベガ兽キングゴリ×3，ベガ兽ズメズメ×3，空魔兽グランゲン×2，结合兽ボング×2，圆盘兽コアコア×3，ドラゴノザウルス（第一次增援），合体百鬼ロボット（ブライ），光波兽ビクドロン×2，ギルギルガン（第二次增援）

获得道具

スーパーリペアキット（メカ暴龙鬼），大型ジェネレーター（ギルギルガン），超合金ニュ－Z（ブライ）

一开始只有盖塔2，敌人倒是不少，所以和敌人兜圈子。第三回合敌人大部队出击，龙马想对要塞岛进行特攻，结果失败了，隼人还从盖塔上掉了下来。此时我方部队赶到，盖塔一时撤退。盖塔撤退后下一回合百鬼要塞岛会炮击母舰，我方还击，但是由于重力防御罩的作用，我方攻击无效，这时罗姆和多蒙决定从内部破坏要塞岛。俩人一时撤退。当敌人数目剩大概15部的时候，回去修复的盖塔重新出击，而且罗姆他们也和隼人（这厮没死）一起破坏了要塞岛。布蓝大帝率领敌人最后一批增援出现。本话敌人就是HP多，其他能力垃圾。本话有地图炮的机会很爽，尤其是那神一样的志雷马。

第44话 Zero or Infinity

剧情概要：银河和北斗他们回到了GEAR本部。但是，卡路发最强的战士ZERO却来攻击他们。

我方配置

电童，ワルキューレ，セルフィアト（初期），我方自选部队

敌方配置

キャスモドン×4，ザリオス×4，ディオンドラ，デビルサターン6，ガルファ素体×4，机士レガシー（ズバル）（初期），キャスモドン×4，ザリオス×4，机士ウィルス×4，机士エラー×4，机士バグ×4，机士ロック×4，ファルゴス×10，アイアンサンド（バグ），ガルファ素体×3，ゼロ（增援）

获得道具

高性能レーダー（ディオンドラ），母さんのシチュー（ズバル），アポジモーター（ゼロ）

一开始只有3机，不过敌人很差，也没啥事。第二回合北斗坐上了凰牙。第四回合发生剧情，北斗被抓，敌人侵入GEAR本部。这一回合死守好了。下一回合我方部队出场，胜利条件全灭敌人。注意ZERO被击破的话剩下敌人都会撤退，把他留在最后。

第45话 クロノスの大逆袭

剧情概要：剑狼，电童和操纵黑暗，侵蚀人心的邪恶力量进行决

我方配置

电童，セルフィアト，剑狼，パワーライザー，自选部队

敌方配置

キャスモドン×6，ザリオス×6，ファルゴス×10，フェノメナ×16，アイアンサンド（バグ），ディオンドラ，デビルサターン6，グルジオス，アシュラ，ゼロ，凰牙，ガデス

获得道具

サイコフレーム（フェノメナ），スーパーリペアキット（ファルゴス），ハロ（ガデス）

有两批敌人一开始离我们很近，要小心二线机体不要被打爆了。第二回合ZERO带着被洗了脑的北斗出现，凰牙攻击我方。此时要把凰牙的HP打到10%以下，然后北斗醒悟，ZERO撤退。底下就是全灭敌人了，没难度。最后卡迪斯把雷娜抓走，罗姆4人冲进敌人基地最深处救雷娜。把卡迪斯的HP打到80%以下，罗姆悟得了最终奥意，天空真剑极意·二刃一刀，一击做掉卡迪斯，拿到哈罗……

第九章 バグラチオン作战

第46话 Dearest

剧情概要：为了迎接抚子C，新亚加码队向月球进发。但是，在那里突然出现了ギガノス军，凯因对此事大吃一惊。

我方配置

凰牙，D-1 CUSTOM，自选部队，抚子C（增援）

敌方配置

ドラウ×5，ゲバイ·マッフ×8，ダイン·マッフ×8，ドーラ×12，ギルガザムネ×4，机士レガシー，ZERO

获得道具

无

初期敌人能力很差，轻松全灭之。之后会出现4部ギルガザムネ，那东西血多，很耐打。第三回合ZERO和ズバル出现。然后任务是把机士レガシー的HP削减到30%以下。发生情节，北斗说得了ズバル，ZERO撤退。抚子C增援，全灭敌人后过关。

第47话 Starlight serenade

剧情概要：和ギガノス帝国的决战。但是，凯因的老妈却被ギガノス帝国抓走做为人质，我方应该如何应对呢？

我方配置

D1，D2，D3 CUSTOM，ゲットードラゴン，Z GUNDAM，我方自选部队，马约和他手下还有女朋友

敌方配置

ダイマジン×8，ドラウ×8，ゲバイ·マッフ×8，ギルガザムネ×6（初期），テンジン×6，ダイマジン×4，ゲバイ·マッフ×10，ギルガザムネ×8，积尸气×8，D-1（第一次增援），ドーラ×6，ダイマジン×2，ダイテッジン×2（第二次增援），ドラウ×2，ゲバイ·マッフ×2，ギルガザムネ（第三次增援），ギルガザムネ（ドルチェノフ），ギルガザムネ×4（第四次增援）

获得道具

バイオセンサー（ギルガザムネ），火星　S（ギルガザムネ）

本话有点难度，看看敌人数量和增援次数就知道了。一开始只有D123等5机，只要一行动就会有情节，凯因发现他妈被抓，结果投降了。于是胜利条件是卡部或者莱特说得凯因，然后第一批援军出现。不要主动找敌人，拖到第五回合大部队来了合流再一起冲，而且记得不要把凯因击坠了。第五回合敌人第二批援军出现。说得凯因后要突入要塞内部，第三批援军出现。然后破坏一道门就出现



一次援军。破坏第一道门的时候，马约和他一群手下和敏会加入。然后接着往里打。最终BOSS周围有4个会援防的，比较讨厌。老办法，MAP炮轰。

第48话 キミノオモイデニ，サヨナラ

剧情概要：得到了抚子C，露丽他们要击败火星的后继者。另外，一矢能不能救出爱丽加，名人和北辰的决斗又会是怎么样的呢？

我方配置

自选部队，高机动型黑百合

敌方配置

テンジン×2，ダイマジン×2，ダイテッジン×3，积尸气×6，かくらづき（草壁），夜天光（北辰），六连×6（北辰众）

获得道具

大型ジェネレーター（北辰），サイコフレーム（草壁）

这话我方可以正式使用名人（本

话还不加入），不过黑百合的能力，唉，和做NPC的时候没的比。一开始最好叫骑兵队和名人来对付北辰一伙，因为他们的武器带贯穿属性。剑狼一伙向上对付草壁。草壁那边敌人能力很差，就有血多有防御罩，北辰这边比较棘手，多用精神。击坠北辰之后本话就直接结束，为了得到草壁身上的道具，把北辰留在最后杀。

第49话 一轮の花と绿の星と

剧情概要： 大介他们和贝加联合军的决战到来了。

我方配置

グレンダイザー（初期），自选部队

敌方配置

ベガ兽キングゴリ，ベガ兽ズメズメ，圆盘兽ギルギル，マザーバーン（ズ



リル），圆盘兽コアコア，圆盘兽ゲビゲビ，圆盘兽ジンジン（初期），量产型グレートマジンガ×8，ベガ兽グラグラ（ガンダル），ベガ兽キングゴリ×2，ベガ兽ズメズメ×2，ミティフォー×6，圆盘兽コアコア×2，圆盘兽ゲビゲビ×3，圆盘兽ジンジン×3，空魔兽グランゲン×2，结合兽ボング×2（第一次增援），ギルギルガン，キング・オブ・ベガ（ベガ大王）

光波兽ビクドロン×2，マザーバーン×2，量产型グレートマジンガ×7（第二次增援）

获得道具

スーパーリペアキット（ガンダル），高性能レーダー（ベガ大王），超合金ニューZ（量产型グレート）

本话是和贝加联合军的最终决战。一开始只有大介自己，老老实实逃。第三回合我方大部队出现，反攻！不过此时敌人第一次增援出场。这时候没啥好说的了，三个魔神加了铁壁跟敌人肉搏吧。反正本话我方的修理补给机N多，也不怕的说。把ガンダル和ズリル击破后贝加大王出现。先把他周围的杂兵干掉，然后找一伙人堵在他的前面之后再开始攻击他。因为他会在HP到50%左右往地图边上逃跑，如果跑掉了就GAME OVER了。等他一开始逃，就派人堵住他。不过还要小心他的MAP，最好让回避高的人堵他。

第50话 シト新生

剧情概要： 因为自己的同步率低下而烦恼的明日香，还有得知了EVA量产计划的葛城美里，在她们的面前出现了MU和5个孩子。

我方配置

自选部队

敌方配置

アレグレット×3，メトロノーム（赤）×5，ドーテム×12，オブリガード

获得道具

ハロ（アレグレット），スーパーリペアキット（メトロノーム），アポジモーター（ドーテム）

本话很简单，敌人能力很差，有冥王和主角在，很快清场就是了。

第十章 そして，约束の地へ

第51话 胜利者达の挽歌

剧情概要： MOONRAKER作战后，被联邦军占据的ギガノス帝国月面基地或然失去了联系，为了调查原因，抚子C和新亚加玛再度合流。

我方配置

G高达的全部机体，我方自选部队

敌方配置

ウォルターガンダム，グランドガンダム（チャップマン），ガンダムヘブンスソード（ミケロ），デスアーミー×16，デスパーティ×16（初期），デスアーミー×4，デスパーティ×4（无限增援），グランドマスターガンダム，恶魔高达

获得道具

アルティメット 胞（ウォルターガンダム），シャッフルの 章（ミケロ），火星 S（デスパーティ）

一开始多蒙习得石破天惊GOD FINGER。敌人杂兵能力很差。不过要注意，如果不把中间三个BOSS击坠的话，当敌人数目减少到一定数目的时候会不停地出增援，要注意。把三个初期的BOSS击坠后恶魔高达和グランドマスターガンダム出现。将グランドマスターガンダム击坠一次后发生剧情，扑克牌同盟用同盟拳做掉了グランドマスターガンダム。然后乌尔巴和恶魔高达融合，把他击坠一次后再一次剧情，多蒙和玲用石破LOVE LOVE天惊拳做掉恶魔高达。

第52话 希望，それは最后の GEAR

剧情概要： 为了阻止卡路发本星降下地球，电童他们开始了战斗。

我方配置

电童，凰牙，セルブースターパルハラ，我方自选部队

敌方配置

机士ウィルス×11，机士エラー×8，机士バグ×6（初期），机士ロック×6（3次），ZERO

获得道具

无

本话是8回合母舰到达指定地点，全机掩护两艘母舰冲。第三回合ZERO出现并且攻击抚子C，但是名人赶到挡住了他，然后是真的加入了。敌人数目减少到一定数目时候出现3次增援，送钱的。到达目的地后ZERO攻击电童，但被贝加挡了下来。

第53话 W-Infinity

剧情概要： 为了阻止卡路发本星降下地球，电童他们开始了战斗。

我方配置

电童，自选部队

敌方配置

机士ウィルス×4，机士エラー×4，机士バグ×4，机士ロック×4，ガルファ素体×18，ゼロ（初期），螺旋城×5（第一次增援），机士ウィルス×2，机士エラー×2，机士バグ×2，机士ロック×2，螺旋城×3（第二次增援），ガルファ皇帝

获得道具

母さんのシチュー（ガルファ素体），大型ジェネレーター（螺旋城），ソーラーセイル（ガルファ皇帝）

和卡路发的决战。一开始先打杂兵提升气力。然后打到ZERO，但是他会复活，同时敌人第一次援军出现。然后再一次击倒ZERO，发生剧情，电童拿到了最终圣兽凤凰。然后叫电童突入皇宫，卡路发皇帝会出现，这时的任务是在同一回合内击破ZERO和卡路发皇帝，不难的，注意多带点强人跟着电童一起进入皇宫。本话多用MAP，敌人身上钱很多。

第54话 魂のルフラン

剧情概要： 为了不让两个世界融合，TERRA发动了最终作战，而此时，最后的使徒也出现了。

我方配置

EVA二号机（初期），初号机，自选部队

敌方配置

ドラグーン×12，雷のオムザック（初期），EVA量产机×9，（第一次增援），EVA量产机×9（第二次增援）

本话讲的是EVA的剧情。开始的时候是三轮长官叫量产D来击破EVA二号机，但是明日香领悟了AT可以当武器之后，量产D简直不堪一击。全灭后塞握撤退，而二号机被9部EVA量产机围住，这是原作剧情。不过这时要注意攻击节奏了，一定要在我方攻击回合干掉最后一台EVA量产机，否则的话，等着给明日香收尸吧。这时我方大部队出现，全体气力150，开始屠杀。

第55话 遥か久远の彼方

我方配置

冥王，莱汀，主角，戴姆斯，メディウス・ロクス，自选部队

敌方配置

EVA量产机×9，ギルガザムネ，雷のオムザック

获得物品

サイコフレーム（EVA量产机），火星丼（EVA量产机），メガジェネレーター（ギルガザムネ）

本话是整个游戏最难的一话，我方气力100要对付9台EVA。比较好的办法是把冥王的气力激励到140，叫他过去放MAP炮。第三回合出现ギルガザムネ、雷のオムザック，这两位很垃圾。不过ギルガザムネ上面有三轮长官，这次终于可以在战场上做掉他了。第二回合メディウス・ロクス会加入我方，他气力150，能力也很强。全灭敌人后，绫人战胜了久远，而メディウス・ロクス则把众人带入了异空间。

最终话 约束の地

我方配置

主角，自选部队，真圣绫人

敌方配置

メディウス・ロクス（AI1），シニストラ×16，テクステス×16，エルデ

获得道具

无

本话倒是不难。一开始把所有的杂兵击破，一是为了二周目的钱，二是为了升气力。然后打メディウス・ロクス，注意他会变身的，所以不要用精神，反正他能力很差。打爆他之后变身，最终BOSS阿姨出现。没什么好说的了，全部都上去吧，两个回合足够了。



UNTOLD LEGENDS BROTHERHOOD of the BLADE

PSP PlayStation Portable

末名传奇 刀锋兄弟会
Untold Legends: Brotherhood of the Blade
◆SOE◆A·RPG◆2005年3月22日◆美版◆1～4人
◆160KB◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄13岁以上

文 NW旅团 aironline

《未名传奇 刀锋兄弟会》是伴随美版PSP首发的游戏，同时它也是PSP上的第一款A·RPG，凭借浓郁的"大菠萝式"风味以及制作公司SOE的名头，游戏在发售之前就开始备受期待，而发售之后，也一度成为最畅销的美版首发游戏。游戏讲述的是4名英雄为对抗邪恶势力的入侵，寻找传说中神圣联盟"刀锋兄弟会"的故事，借助4件神圣遗物的力量，4位英雄最终消灭了罪恶的根源。游戏以剑与魔法为主要元素，采用经典的《暗黑破坏神》式系统，精美的画面和宏大的场景令人印象深刻，而支持4人无线联机合作冒险更是让本作的魅力大幅提升，绝对是PSP玩家不容错过的佳作。下面这篇攻略将会帮助你更加深入地了解本作的魅力。

末名传奇 刀锋兄弟会

系统篇

新建角色

在游戏开始玩家要新建一个角色（Create New Character），你可以在Alchemist（炼金术师）、Druid（德鲁伊）、Knight（骑士）、Berserker（狂战士）这四个职业中选择一个作为你游戏的主角。选择好职业以后可以对你的角色的外貌进行简单的设定，设定完毕，系统会给出10个点数让你自由分配给角色的各项状态值，分配完毕后为角色取名，角色就建立好了，这时候进入游戏模式菜单。

游戏模式菜单

完成新建角色或者读取游戏可以进入此菜单，该菜单有如下几个选项：

Single Player	单人游戏，进入后有Continue the Story（继续故事）和ReStart the Story重新开始故事这两个选项。选择ReStart the Story后角色会在保留级别、全部状态和道具的情况下重新开始故事。
Join Multiplayer	加入多人游戏。
Host Multiplayer	作为主机建立多人游戏。
Main Menu	回到主菜单。

Options 设定菜单

在Game Option里可以设定如下项目：	
Auto Split	自动分享，多人游戏时打开此选项会让得到的金钱被每个角色平分。
Show Damage Text	显示伤害设定，开启则会在攻击或者被攻击时显示伤害值。
Confirm Zone Request	切换时地图确认，打开这个选项在从一个地图切换到另一个地图时会要求按住□键。
Accept Traded Items	接受交易道具，多人游戏时打开此选项才可以和其他玩家交换道具。
Mouse Speed	指针速度，调整指菜单里的指针的移动速度。

在Controls里可以查看游戏的操作，具体请看下面的操作指南。

在Sound Option里可以设定各类音效的大小。

画面解说

游戏画面上左上角有三个竖槽，黄色的是经验值，涨满升级，蓝色的是SP槽，红色的是HP槽。三个槽下面的小点与你的角色脚下的光环的颜色是一样的，这有助于在多人模式中识别队友。

游戏操作指南	
滑杆	移动
□键	交谈，拾取道具，开启机关，进入其他地图
×键	普通攻击
○键和△键	使用特技
L键	使用HP回复药
按住R键＋L键	使用MP回复药
按住R键＋○键	防御
按住R键＋×键	切换近身武器和远程武器
按住R键＋□键	切换地图大／小／隐藏
按住R键＋△键	调整视角至角色面对的方向
按住R键＋方向键上／下	调整视角远近
按住R键＋方向键左／右	调整视角方向
Select键	打开／关闭游戏菜单
Start键	打开／关闭角色菜单

系统菜单

在游戏中按Select键进入系统菜单。该菜单有如下几个选项：	
Ruturn to game	回到游戏。
Ruturn to Aven/other place	使用召回术回到Aven或者从Aven回到刚才你使用召回术的地方。
Save game	存档
Options	设定，与开始菜单中的相同
Map	世界地图：整个游戏世界的不同地区用圆点标记。空的原点是你没去过的地方；绿色的是你去过的地方；橙色的是已知的地方；蓝色是你所在的地方；紫色是你的任务目的地。

角色菜单

在游戏中按Start键进入角色菜单。角色菜单的左上方显示了角色的名称，级别，承重力，和金钱数。右边分别是角色的武器，防具，道具，状态，任务，技能这六大栏。

人物属性	
Health	生命值，此项数值减为0即为人物死亡，将从该地图的入口处重新游戏，人物状态也返回到开始时。
Power	魔力值使用技能需要消耗Power，相当于其他游戏中的Mana。
Melee Damage	近身伤害，即为你此时的近身攻击力。
Ranged Damage	使用远程武器时的攻击力。



武器栏	武器类装备放置的界面，种类有剑刀、锤、枪、镰、斧、弓等。
防具栏	防具类装备放置的界面，种类有铠甲、护腿、手套、头盔等。
其他栏	药品，装饰品（戒指，项链等）、宝石、神符、图腾，书本等都在这界面放置。
属性栏	查看人物的能力。
任务栏	查看现在已经开启了的任务。
技能栏	查看技能情况。
负　重	决定人物所能携带物品的数量。

防御	减少物理伤害。
抗性	减少对应属性攻击的伤害。

人物能力的作用	
Strength	力量，影响使用近身攻击武器时的伤害，同时提升负重。骑士与狂战士应该注重加强 Strength。
Intelligence	智力，影响人物有多少 Power 上限，炼金术士和德鲁伊应该注重加强 Intelligence。
Dexterity	敏捷，影响使用远程武器的伤害和特殊技能。骑士和德鲁伊应该注重加强 Dexterity。
Stamina	体力，影响Health的上限。狂战士和炼金术士应该注重加强Stamina。

角色栏操作	
L/R键	左右切换菜单栏
滑杆	移动指针
十字键	改变观察角色的视角
□键	显示详细信息
○键	退出

武器、防具、道具栏操作	
×键	装备／卸下装备
△键	扔掉装备
当指针停在一个没有装备的可装备物品上时，上下键可与已经装备的道具进行比较	

技能栏操作	
十字键／滑杆	选择升级的项目
×键	确认升级

角色的状态点数是自由分配的，装甲值是穿着的装备提供的。其他数值则是受到状态点数以及各种装备的附加效果的影响的。

道具系统

本游戏的道具系统比较简单，分为武器、防具、首饰、符石、回复剂和剧情道具几种。你携带的道具都会直接在武器防具道具栏看到。以蓝色作为背景的道具是你已装备的道具，红色为背景是你的职业不可装备的道具，黄色为背景的是需要你达到更高的级别才能装备的道具。

除了剧情道具以外，其他道具都是有重量的。如果道具的重量达到角色负重能力的极限，则角色不能取得新的道具，即使是完成任务奖赏的道具，也会被扔在地上。保存道具的空间亦有限制，保存各种道具的空间是共同的，因此当你空间有限时，丢弃或卖掉任何道具都可以帮你腾出空间。丢弃的道具不会立即消失，它们会被丢在你身边的地上，在你完成一个任务之前都会在那里。

武器

武器分为单手持武器、双手持武器、弓箭和投掷武器四大类。单手持武器根据重量不同，威力和挥动的速度也不同，是最常用的武器；双手持武器重量大，挥动速度也比较慢，而优势则是具有较大的攻击力和较广的攻击范围；弓箭的优势在于可以从远处消灭敌人，相比近战武器的大面积攻击，弓箭对于方向的正确性要求较高，使用稍为困难，此外购买箭的开支对于玩家的财政也是一个不小的负担，弓箭仅供炼金术士和骑士使用；投掷武器相对于弓箭的优点是即得即用，无需配套，缺点则是威力不稳定，因为每次得到的投掷武器只有20件，因此在武器的保存方面也是相当的占用空间。

角色使用单手持武器的时候，另一只手可以装备盾牌。骑士和狂战士还拥有双手各持一把单手武器的技能。双手武器、投掷武器和弓箭需要用到角色的双手，因此不可以同时再持有盾牌或者其他武器。

角色可以同时装备近战武器和远程武器，但是不能同时使用，需要通过按住R键＋×键在二者间切换。

无论何种武器的普通攻击，一次只能攻击一个敌人。

防具＆首饰

角色的防具有帽子、上衣、裤子、护腕、鞋子。首饰有发饰、项圈、戒指。防具的基本作用是为角色提供装甲值以减轻敌人对角色的伤害。佩戴首饰则可以增加角色各方面的数值。

符石

符石是一些刻有魔法符号的矿石，当将这些符石镶嵌到武器和防具上时，会为它们带来额外的效果。符石镶嵌到武器上可以为武器增加各种属性的攻击效果。镶嵌到防具上则可以增加角色的各类数值。符石的镶嵌方法是在道具栏按×键选择符石，切换到武器或者防具栏将指针对准需要镶嵌的装备，按×键完成镶嵌。武器和防具只能够镶嵌一次符石，已经镶嵌符石的不能取消或者再镶嵌。一些特殊的武器和防具（名称以黄色显示）是不能够镶嵌符石的。

游戏中亦可得到已经镶嵌过符石的武器。这类武器镶嵌的符石中，有很少的一部分其效果可以超越玩家自己镶嵌的符石的效果。

回复剂

游戏中有三种回复剂，分别是回复HP的红色回复剂，回复SP的蓝色回复剂和能回复HP或SP的黄色回复剂。每种回复剂都有从小到大不同的剂量。回复剂的使用方式让玩家不可以选择回复剂的剂量。黄色的回复剂不能同时回复HP和SP，根据你的按键不同，它能够充当蓝色或者红色回复剂。

剧情道具

剧情道具分为两种，一种是完成游戏不可或缺的，这种道具一旦得到就不可以丢弃或者出售，例如Lystta Stone和Adamantine Rope就是这种道具。Ancient Journal中有几本也属于此类。但是大部分的属于另一种只是作为剧情补充的道具，这类道具玩家可以放心丢弃，不会对游戏进程产生任何影响。

武器铺子

很遗憾，你在Aven并没有一个可以储存得到的道具的地方，如果你想减轻你的负重或者腾出空间的话，最好的方式还是把不需要的道具卖给露天市场的武器铺子。由于Aven城里仅此一家交易场所，老板的JS本性得到了充分地发挥。一件你卖出的物品如果想买回来，可能需要付出卖价的10倍才行。武器铺子里提供各类你用的着的道具，随着游戏进程老板会不断更新货品，经常去看看吧。

角色的特技

游戏提供了四种风格迥异的职业供玩家选择，每个角色拥有多种各具特色的技能。但并不是所有的技能都是在一开始就可以掌握的。技能树的技能除了最上面的三个是最初即会的，其他技能都必须先习得同一分支中上方紧邻的技能才可以习得。此外某些技能的习得也有等级的要求，这在技能的名称下面已经标明了。每个角色最多可以升到50级，拥有135个可以自由分配的点数。而每个技能最高可以升到20级。135个技能点数最多可以加满6个技能。因此要有选择地学习和升级技能。

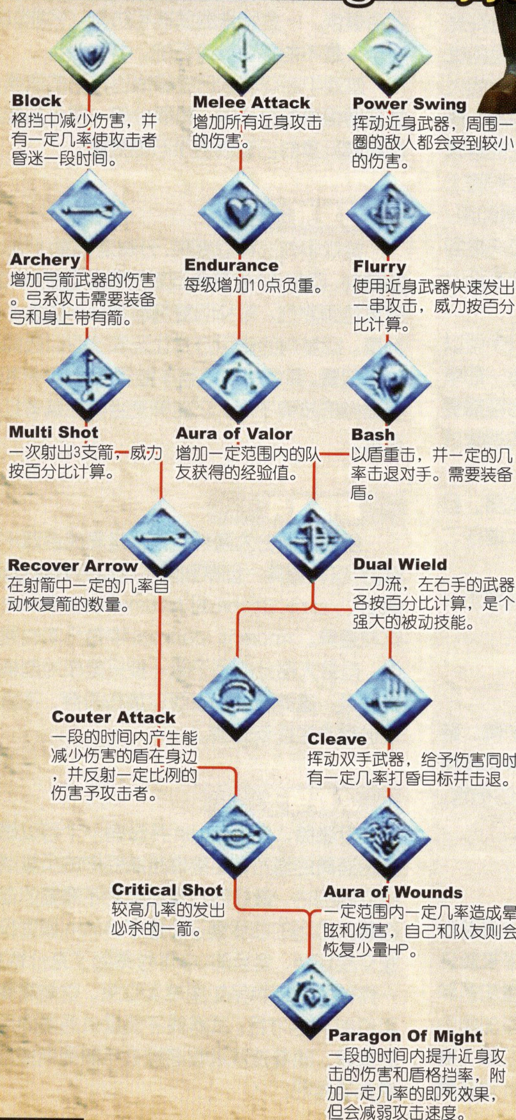
技能分为被动和主动两种，被动技能只要习得就会生效，而主动技能是通过△键和○键来释放。本作切换技能相当方便。十字键的8个方向对应各个主动机能的快捷方式，按住某个技能对应的方向再按△键或○键即可将技能装备至该键上。在技能栏将指针指到主动技能上按△键，即可选择和调整主动技能在快捷键上的位置。

每当角色升级的时候，系统会提醒玩家分配得到的状态点数和技能点数。当玩家进入角色菜单的时候就会出现点数分配菜单让玩家分配。如果暂时不想分配，可以按○键取消，留到下次升级的时候一起分配。

骑士是秩序的守护者。他们正直，严守节律。他们的任务是保护Aven的人民。长久以来，骑士一直遵循着他们的战斗方式：厚重的装甲和巨型的武器。由于他们无私的奉献和完美的纪律，骑士在Aven内外都威名远扬。Aven的骑士隶属于Shaeluun Maul骑士团，Shaeluun Maul的精锐部队几个世纪以来坚持不懈的保持警戒以保护Aven的安全。骑士在Aven被深深的敬畏着。虽然骑士团对外界来说充满了神秘，但这毫不影响人民对他们的信任，他们已经在历史上无数次地证明了对Aven的忠诚和奉献。

Knight 骑士



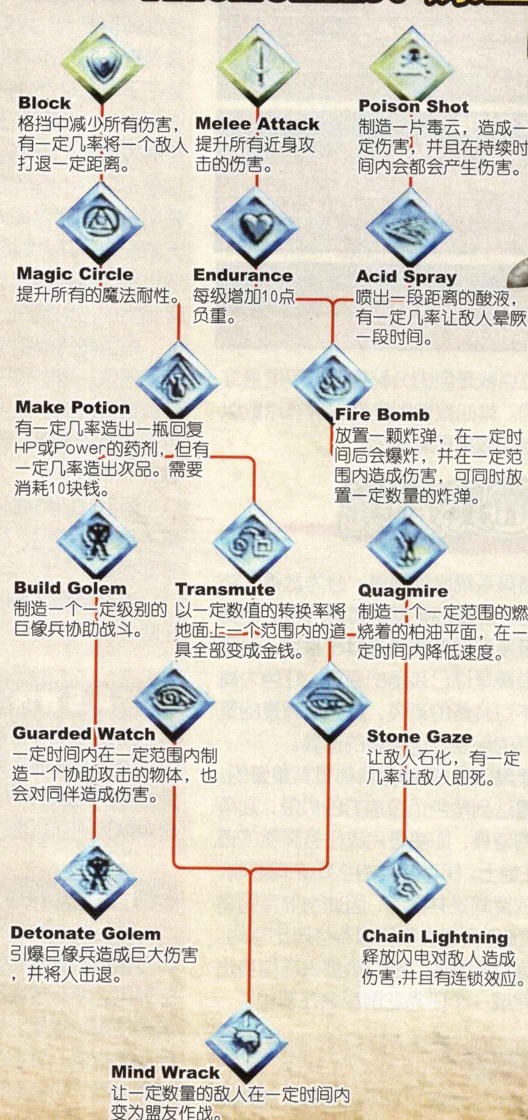


炼金术师是极富好奇心和投入精神的科学家。他们拥有良好的名望，却并不在乎世人对他的看法而固执的追求世界上被遗忘的神秘领域。炼金术士是各种知识的传播者。他们对于探索未知世界的渴望常常让她们在外界领域面临危险。为了应付这些危险，她们掌握了无数在危险领域进行探索的知识。他们能调制各式各样的药水，制造和修复各种魔法装备，这让她们的战斗能力不逊与战士。

炼金术因为他们对文明进步的巨大贡献而在Aven城内受到极高的尊崇。若不是因她们杰出的知识带来的秩序，Aven城不会从混乱的过去存活至今。

Alchemist 炼金术师





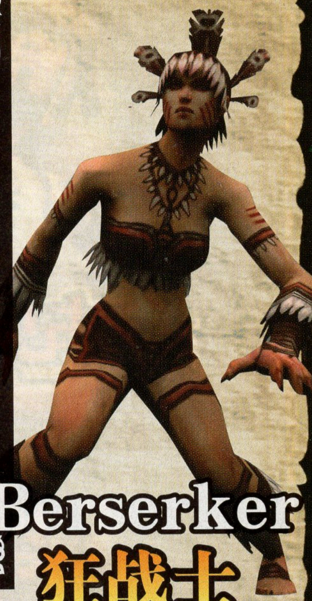
德鲁伊为自然力量的守护者并致力于对抗腐败的力量。这些坚韧的而虔诚的战士致力于消灭这片土地上所有的腐败并将它复苏。德鲁伊擅长利用自然的腐败之力，他们能吸收腐败的力量，将其引导成为纯净、自然的力量。虽然德鲁伊最终将不可避免的死于被腐败的力量感染。但是他们仍然认为这牺牲是值得的。

德鲁伊自古以来就守护着Aven城，他们对城市的居民来说是不可缺少的——他们几世纪以来以奉献和牺牲来确保水源的纯净及种物的完好。因此Aven城的居民深深得尊敬他们并且视他们为最勇敢而骄傲的英雄。

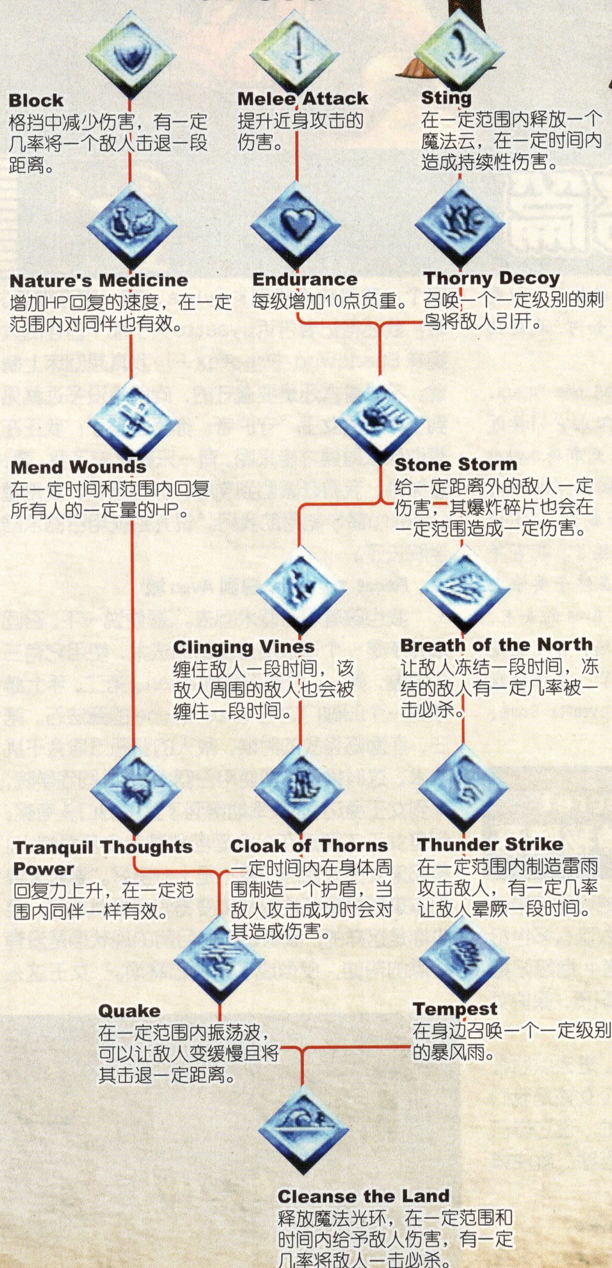


狂战士桀骜不逊，暴力而嗜血。她们通常象征着残忍和破坏，也因狡猾和残忍而不被公众信任。尽管如此，她们仍是Aven重要的守护者。这些神秘而危险的战士独有敏锐的感观和超人的力量。她们擅长使用小型的武器和投掷武器。狂战士长久以来就存在于Aven的市民之中，但是她们被居民和政府接受的历史并不长。她们的神秘让人对她们产生偏见，认为她们会带来疾病和不幸。这种推测是毫无道理的。狂战士并不是天生的。她们是被选中的，只有那些拥有不可思议的强壮和嗜血的"天赋"的人才会被冠以狂战士之名。

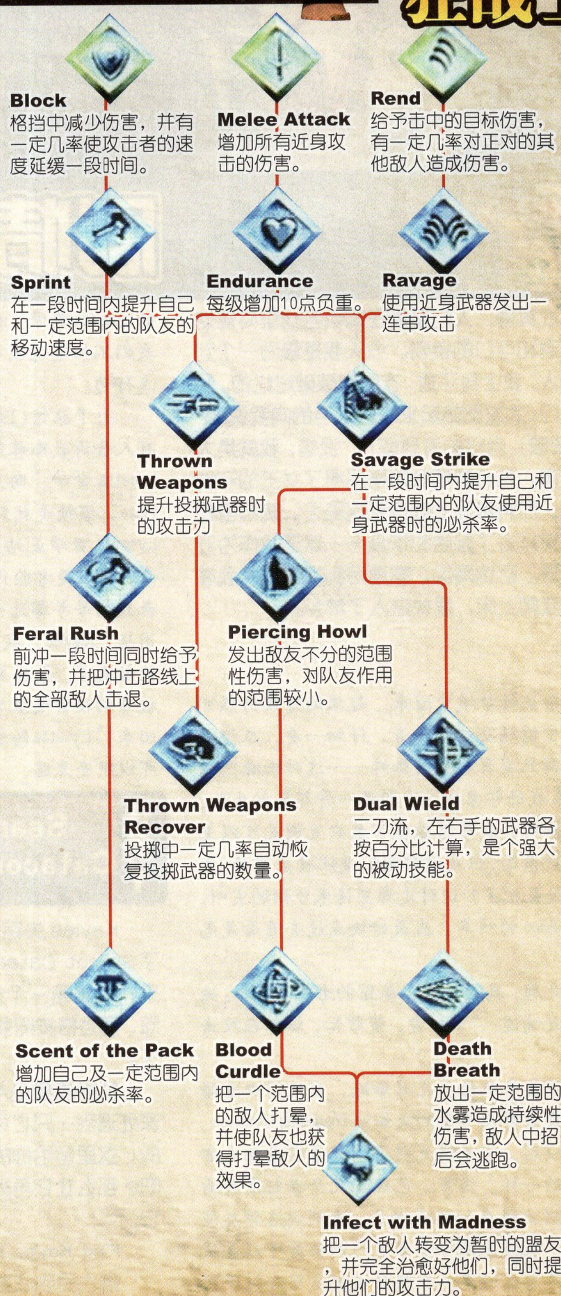
除去对别人冰冷的感情之外，狂战士对于Aven以及它的人民是非常忠诚的。她们巡游Aven的领土，毫不留情的杀死任何Aven的敌人。



Druid 德鲁伊



Berserker 狂战士



拿起神圣的剑！与邪恶对抗吧！

序言

Aven的街道充满了节日庆典的气息。大家都在期待着女王加冕的仪式。这个一年一度的仪式历史悠久，似乎自Aven创建以来就存在了。

今天，一个心灵纯洁、灵魂坚强的人将被选出，带领大家走向道德和正义：一个新的女王即将选举产生。

Aven的人民聚集在中心广场。他们充满敬佩的眼神凝视着讲台上的美丽的年轻女孩。她脸上带着明朗的微笑，接受了Lasytta督学授予她的王冠。这个女孩叫做Kaylee，是学院里最有才华的女学生，深受大家喜爱。根据Aven悠久的传统，她将成为这一年的女王。仪式在热烈的鼓掌和欢呼声中结束了。同时另一个仪式，选拔守护者的比赛开始了……

剧情攻略篇

天色近黄昏，人们聚集在响松客栈里尽情地享用着啤酒和可口的食物。今天我是最后一个到达那里的人，我全身汗透，衣服也破破烂烂的。但是我一进门，大家都站起来一起大声的向我说道："向女王致敬！向守护者致敬！"没错，我就是大赛的胜利者。几分钟前我刚刚赢得了女王的守护者的荣誉，而消息马上就传到这里了。响松客栈已经帮我安排好了起居和饮食——这是我作为守护者的待遇。吃饱喝足，睡意恰到好处地向我袭来，于是我爬上床，很快进入了梦乡。

前奏

我从杂乱的梦境中醒来。起床的时候仍然可以听见梦中窸窸窣窣的声音，仔细一看，床边上居然爬了两只发育超常的蜘蛛——这种蜘蛛叫做Preatox，在我的印象中，它们是一种邪恶的生物。

干掉蜘蛛，我寻思着地下墓穴里倒是可以见到很多这种东西，但是通常他们是比较老实的，怎么现在到处乱跑了？这时走廊里传来可怕的尖叫。听起来是Alice的叫声，我最好快点过去看看是怎么回事。

来到走廊，我迎头碰上旅馆的老板娘Alice，她一看见我就喊道："守护者，帮帮忙，蜘蛛在攻击人类！"

我奔下楼来收拾了几只蜘蛛，发现门口盘踞着一只散发着邪恶气息的大蜘蛛Shadowed Preatox。收拾了它以后，它居然瓦解了，就像它是烟或者是影子做的一样。怪事，已经有几个世纪没有看见过Preatox出现在Aven城内了，更别说这种类型的Preatox！也许查阅一下学院内的档案可以弄清楚这到底是怎么回事。我想应该把这些告诉学院的Lysetta督学。酒馆的Preatox已经收拾了，但是我们不知道这城市接下来的命运会如何，我得快点行动。

出了旅馆门来到响松广场Howling pine Square，有人告诉我蜘蛛们朝学院去了，得阻止它们接近Lysetta督学。向左走上台阶来到露天市场market Plaza，继续走就到了创始学院Foundation Academy，Lysetta督学正站在一个传送点前等着我："守护者，现在是考验你的战士技巧的时候了。几百年来我们每年都选出一个护卫者，现在终于要派上用场。Kaylee，我最得意的女学生，Aven的女王，被劫走了。最后见到她是在露天市场，有可能是被带到秘密陵墓Secret Catacombs去了。去把她找回来。"Lysetta给我一颗发光的石头Lysetta Stone，可以照亮黑暗。

任务1 Search the Secret Catacombs 搜索神秘陵墓

Kaylee失踪！Lysetta认为她可能被带进了Secret Catacombs。唉，为什么这么多世纪来，我是第一个遇到麻烦的守护者？抱怨归抱怨，还是得按照我的誓言履行我的职责，保护女王。

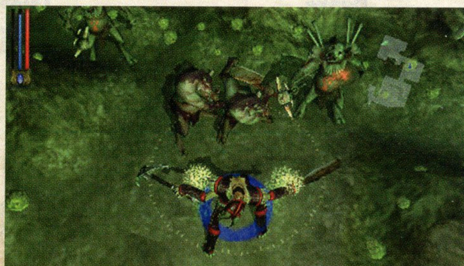
秘密陵墓的入口就在露天市场。进去以后在深处遇到一只亡灵Revenant："这个女孩是我们的！这里留给你的只有死亡！"死亡，说它自己吧？那么让它再死一次好了。三下五除二解决掉它。

Find Kaylee Fast 快点找到Kaylee

那亡灵到底是啥玩意？先是Preatox，又来这个！我得快点找到Kaylee，她一定在附近。哦！我还得记着告诉Lysetta关于那个古怪的大蜘蛛Shadowed Preatox……我真想回床上躺着。不过誓言还是要遵守的，向前走没多远就见到了年轻的女王"守护者！你终于来了！我正在想你什么时候才能来呢。有一只蜘蛛咬了我。嗯，没关系，我得赶紧回到学院，你也来吧，我希望Lysetta督学能帮助我们。"说完她就用召回术回学院去了。

Recall to Aven 回到Aven城

我也跟着用召回术回去。(顺便说一下，召回术并不是一个可以随意发动的法术，使用它有三个限制，第一，只能召回到Aven。第二，手上必须有一个叫做门之石Gate Stone的魔法石。第三，在面临强敌的时候，敌人的邪恶气息会干扰法术，这时候是不能使用召回术的。)回到学院，来到女王身边，很荣幸地得到了女王的口头夸奖，但是女王不愿意在公众面前称赞我令我很恼火。看起来女王对我的印象不是十分良好。"看起来我们本来似乎象征性的地位变得有点像真的了，至少你是这样的。我看起来对目前的现状倒是没有一点的帮助，反倒成了累赘和麻烦。"女王这么





说，当然是指她被绑架那件事了。"我现在想起来还觉得挺奇怪。你干掉的那个怪物，好像一直在和我的影子说话。尽管说得含糊不清，有时候我却觉得能听明白……别管这个了，紧急事态还没结束，学监需要你的帮助，她也被咬了，好像伤的比我还重。"

Report to the Overseer 向督学报告

女王说督学找我有事，听说有更多的人受害了。这里到底怎么了？Aven再也不和平了。我找到Lysetta督学，她交给了我另一个紧急任务。

"守护者，你解救女王的时候我们又遭到了攻击。我被一只黑色Preatox咬了，它与你在旅馆碰到的那只不同。它的毒素是与众不同的。它不仅导致死亡，恐怕会更恶毒。那只蜘蛛冒着可怕的烟雾。它跑进西陵墓Western Catacombs去了。我希望你追踪它到它的巢穴。小心，西陵墓据说是被诅咒的地方，带回一切你能找到的线索吧。我继续在这里研究解药，希望不会太迟。"

任务2 Explore the Western Catacombs 探索西陵墓

督学让我去那个被诅咒的遗迹Western Catacombs里追踪那只阴影蜘蛛。谣传说那里是古代的图书馆，里面有些古代贤者在闹鬼。这没什么好怕的，我倒想看看Preatox的巢到底是啥样的。进了Western Catacombs果然在第一层就遇到了悲恸贤者The Mourning Sage，这位贤者看来不仅悲恸，还有点愤怒，居然指责我玩忽职守，还说要诅咒我。我没空听这个老鬼罗嗦，几下敲碎了他的骨头。发现他留下来一本古老的日记Ancient Journal Volume I，这本日记是古时候学院的抄写员写的。上面记载了治疗中毒的线索。我得把这本书带给了督学，并告诉她Western Catacombs并不是Preatox的巢穴，但这里被诅咒了倒是绝对没错！

督学："你回来的正是时候，但是我担心我们的转变……我是说，腐蚀的速度加快了。那个阴暗的东西，你看到了吗？对不起，我感觉很不好，请给我一点时间，我得集中精力来研究你找到的文件。守护者，在你去Western Catacombs的时候我制造了一点药浆，虽然不多，而且也不是解药，但是至少可以缓解痛苦。尽管如此我恐怕我们剩下的时间也不多了。最后我们的灵魂也会被感染……对了，旅馆传来消息，招待说他们又被Preatox袭击了，我们的巢……我是说Preatox巢肯定在旅馆下面。你可能会在那里发现Preatox女王，酿造解毒剂需要她的毒素样本。守护者，我们没多少时间了，你看到Kaylee在抓她受伤的胳膊了吗？这样会更糟糕的。为了她，带回Preatox女王的毒素样本。我相信你的力量。"

任务3 Retrieve Preatox Queen Venom 取得蜘蛛女王的毒素

督学和女王都被咬了，情况越来越糟糕，督学已经说胡话了，她的眼睛里也时而闪现凶光。我赶紧去旅馆，那里的地下室通向禁断陵墓Forbidden Catacombs，我得在那里找到Preatox的巢，从Preatox女王那里获得毒素。来到旅馆，从吧台后面来到地下室，听酒吧的人说Ronan被带走了，我冲进Forbidden Catacombs，找到Ronan留下来的日记，上面用潦草的笔迹写着："黑暗无处不在，告诉多里安人Dorian，我很抱歉……Athloxxia，我的女王……" Athloxxia？Athloxxia是谁？当我找到Ronan的时候，他已经变成受人操纵的僵尸了……打倒它，Ronan的灵魂应该可以安息了吧。在墓穴的尽头果然找到了Preatox女王，原来她就是Athloxxia。想来就是她把Ronan变成僵尸的。她说的"不可能用已经熄灭的光芒打倒黑暗，黑暗必胜"这类废话我根本没仔细听，怒火中烧的我现在只有一个念头，杀了她为Ronan报仇！Athloxxia依靠她身体灵活的优势在悬崖边上爬来爬去，我只有看准时机，在她爬上来时狠狠地攻击她。不过这个大家伙的确很难缠，我费了不少功夫才把她干掉。我从她的尸体上取了一些毒素样本放在小瓶子里，操作的时候毒素溢出了一点到我的装甲上，居然像酸一样滋滋作响，幸好没有溅到我的皮肤上。

把毒素样本交给督学，她很高兴的说有把握能用这个造出解毒剂，这样就可以根治她和Kaylee中的毒了。而我的任务就是清除剩下的Preatox蜘蛛，因为解毒剂不多，万一再有人中毒就麻烦了。此外她告诉我德鲁伊的领袖Elder Aidas想和我会面。

到响松广场穿过自然路 Nature's path，来到守护之神庙Temple of Preservation。Elder Aidas老头正在等我，一见面他就大大地夸奖了我一番，把我捧得晕晕乎乎的。随后又大谈德鲁伊的光荣历史"古代的德鲁伊在森林里建了三个神祠，这三个神祠长时间来保护森林不受腐败之力的影响。"但是我知道接下来肯定没好事，"但最近我发现他们的魔力衰弱了。如果这三个神祠被毁坏了，森林就会遭到污染。Madam Diana派出的侦察员报告Gorgein族的萨满在吸取神祠的魔力，Gorgein族多年来与我们相安无事，不知道他们现在为什么要找我们的麻烦，你必须找到Gorgein萨满，阻止他们。我已经和Armon长官说过，他会允许你出去的。"

任务4 Tend the Shines 照管神祠

好吧，现在德鲁伊的头头也来指挥我了。神祠在森林区域Forest Territories，要去那里我先得找Armon长官要一个通行证。Armon长官可不是好说话的人，不过既然是执行Elder Aidas的任务，拿到通行证也没费什么事。我出了Aven的大门，来到黎明森林Lightfall Grove。没走多远，我就发现一些树木因为受到腐败之力的影响而枯萎了。原本美丽的的黎明森林给糟蹋成这个样子，真让人心疼。我一定得找到那些猪鼻子族的萨满（我不是在骂它们，它们的确长得就像猪），阻止他们的暴行。在森林里我还找到一个Teleport，因为我的靠近它被激活了，这下好了，下次直接传送过来就行了。（顺便说一下，传送点是一种法力强大的魔法设施，通过它我可以在任意两个激活的传送点之间传送。）情报说这里的萨满叫Gorgein Defiler。我很快就发现它的踪迹并干掉了他。顺便得到一本日记Ancient Journal Volume Ⅱ。下面该去暗林子Shadowpine猎杀Gorgein Reaver了。穿过一道绿色的树墙来到Shadowpine。这阴暗的森林里有很多好斗的蛮族女人，还有难缠的大树妖。他们的纠缠让我找到Gorgein Reaver之前颇费了点功夫，但是Gorgein Reaver本身是一个软脚虾，很好解决。从他的尸体上我又找到一本日记Ancient Journal Volume Ⅲ。最后一个萨满藏在裂树森林Tornweed Forest里。穿过一道黄色的树墙我来到Tornweed Forest。杀死最后一个萨满Gorgein Corruptor，同样在他身上发现了一本日记Ancient Journal Volume Ⅳ。为什么古代历史学家的日记会在他们身上？我总觉得不大对劲，回去一定要问问Elder。

回到Aven，Aidas长老告诉我，魔法的防卫已经稳定了。他会和教士们研究一下为什么和平共存了几个世纪的Gorgein会突然和我们敌对，但这敌对行为绝不是偶然的，恐怕还要继续。他对我得到几本日记也很感兴趣。根据得到的资料，他认为有一股黑暗的力量在操纵Unataca的生物变的疯狂。为了表示感谢他送给我一件不错的装备。嗯，这次任务总算没白做。这时候我开始有点挂念Kaylee了，去学院看望一下她吧。

Kaylee的气色不是太好，督学的解毒剂有效是有效，不过并没有让她完全康复。这让她十分消沉。还有个糟糕的消息是被放逐的野人入侵了Aven并偷走了蒸馏解毒剂的水晶。Draven已经准备带领军队去讨伐他们了，但是我们的目的不是复仇，我们只想讨回水晶而已。守卫说偷走水晶的老妇人逃到Shadowpine去了。Kaylee请求我去找到那个老妇人，拿回水晶。

任务5 Recover the distilling Crystal 找回蒸馏水晶

没有水晶，就没办法继续酿造解毒剂，督学的情况很不妙。事不宜迟，我火速通过传送点到了Shadowpine。差点把整个林子翻过来，终于在森林的角落里找到了偷水晶的老妇人。对于我的到来，她似乎早有准备："你就是傲慢的Aven人派来的杀手？你们总是小看我们……在你动手



之前，请先听我一言。是的我偷走了水晶，但那只是为了我孙女，Gorgein族昨晚绑架了我的孙女，他们告诉我如果想再见到她，我们必须从你们的学院拿走一样东西。我们十分清楚你们Aven人早就忘记远古时候我们的血缘关系了，你们一定不会给我们水晶，我只有出此下策。水晶现在被藏在安全的地方，只要你救回我的孙女就可以拿回去。我们的探子追寻Gorgein的足迹到了废弃矿井Bleak Mines。如果你愿意帮助我们……"

原来偷走水晶的幕后主使是那些猪鼻子Gorgein。这些蠢猪用绑架小孩的方式胁迫被放逐之人帮他们做事，幸好我还有机会，只要去Bleak Mines救回小女孩这些问题就都解决了。我进入Shadowpine的Bleak Mines，这里面的黑暗和那些猪鼻子都不算什么，但是这些猪用绑上炸药的驴子向我做自杀式攻击的确挺有威胁，幸好我带了弓箭，离远一点射死这些驴子就行了。很快我找到了小女孩的位置，看守她的是一个叫Graahika Bloodsnout的家伙。这家伙身边有四头驴子，我小心的在远处把他们处理掉以后，干掉Graahika Bloodsnout，救出了小女孩。这个小女孩告诉我她从长辈那里听来Aven的人都是自私的，看来我为Aven在他们的年青人中留下一个好印象了。

回到老妇人那里，她没有食言，将水晶还给了我。她很惊讶于我的表现，因为Aven总是看不起他们，更别说为他们做事了。她请我带话给Aven的人："我们不是野蛮人或者被放逐的人，我们只是在困难时期来到这里生活的人。你们Aven人已经忘记你们高尚的目的和使命，以及Aven建立的原因。"她还特别警告我："我们已经发现黑暗的力量在Gorgein部落酝酿，你们城市的人民将不再安全。去完成你的使命吧，只要有你在，Aven一定不会陷落。"

老妇人的话似乎意味深长，但我没时间琢磨，赶快回到Aven把水晶还给Kaylee。Kaylee也对老妇人的话跟感兴趣。她和我都同意老妇人的说法：我们对外面的人的评论太草率了。

现在的情况似乎稳定一些了。但我不觉得敌人的进攻会停止，Madam Diana也许知道还有什么可疑的事情在酝酿中。我穿过响松广场来到野林子Wild Grove去寻求她的意见。

Diana女士正好也要找我："我需要你的帮助，年青的英雄，我保证这个任务值得你付出时间和精力"听起来我成了一个冒险家了，哈。继续听她说："Wallowpit部落的动向显示他们打算向我们发动进攻，我们需要拖延他们的时间以让我们有足够的时间召集力量。幸好Snoutrott部落和Wallowpit部落向来不合，如果能先挑起他们之间的冲突，将会对我们相当有利，我的计划是……"



任务6 Instigate the Uprising 挑起纷争

Diana女士的计划何止是付出时间和精力，搞不好连命都要"付出"了，她居然让我去刺杀Wallowpit部落的最强勇士Marrowtusk，再杀掉Snoutrott部落的头领，然后嫁祸给Wallowpit部落。她和我都明白这绝对不是一件简单的事，但是这的确很刺激，比杀几只蜘蛛有意思多了。我感觉热血都沸腾了，马上行动！我来到Tronwood Forest的Wallowpit坑洞，找Marrowtusk没花很大功夫，因为他就在第一层。我杀死他以后拿走了他破碎的武器。并得到了Ancient Journal Volume V。



接着的任务是去Lightfall grove找到猪鼻兽穴Snoutrott Den，Snoutrott部落的首领Krelgaak Snoutrott就在这兽穴的一层。他是个力大无穷的家伙，被他砍上一刀真不是好玩的。我冒了很大的风险才干掉他，从他的身上得到了Ancient Journal VI，回赠给他的则是Marrowtusk的武器。完成这些以后，就等着Snoutrott向Wallowpit报复吧。Diana女士一定会对我的胜利印象深刻的，不过她就未必能了解到我在这残酷的战斗中能幸存是多么不易。

回去向Diana女士复命，果然她只是很兴奋拖延了Gorgein部落进攻我们的时间，连句辛苦都没对我说，就指派我去找 骑士领袖Templar Draven了。只有一点是值得庆幸的：她没有忘记给我打赏。路上我琢磨着Dinan说的话："真奇怪这是他们第一次这么有组织的袭击我们"，这的确是太奇怪了，先是Preatox，紧接着又是Gorgein，看来我有必要找他问问。

任务7 Slay the Matriarch 刺杀主母

在广场到露天市场的台阶上遇到了Templar Draven，他提供了解决Gorgein部落的办法，很简单：除掉他们的主母Skulkgra。

这种简单的方式也很合我的胃口，稍事休息我就踏上征途了。根据资料，Matriarch在Wallowpit的最下层。当我出现在Matriarch面前时她大吃一惊，这头愚蠢的母猪还以为我们已经被Preatox族干掉了呢。死到临头她还叫嚣要打败我们人类吃我们的肉。我手中的剑很快就让她学会了该闭嘴时就闭嘴。从她的尸体上我找到一本Ancient Journal VII。

Draven对我的战报十分满意，但是他指出消灭Preatox和Gorgein并不代表危机已经解决了，恐怕这只是开始。他会时刻留意周围的情况，如果有事件发生，可能仍需要我出马应付。暂时松了一口气的我打算去拜访一下学监，看看她中的毒解决没有。

学监看来气色不错，她对我给她的日记很感兴趣，告诉我说这是两百年前一个叫做Aldus的历史学家写的。根据文章的说法，Aven在两百年前经历了和现在几乎一样的骚乱。但是她的身体情况不容她做更多研究，她建议我去拜访Elder Aidas，借助他在这方面的知识。

任务8 The Tools of the Four 四件工具

Aidas长老告诉我，他受到督学的委托，发现了一个不幸的事实，这也证实了Draven的猜测：我们面对的是一个强大的邪恶力量，Preatox和Gorgein的进攻只是开始。但是我们也未必就会输掉战争，古老的预言提到了四样圣物可以对抗即将到来的混乱。他认为德鲁伊教的圣物花冠应该是其中之一。他很想研究一下圣物花冠，但是受限于德鲁伊教规他们不敢去动圣物。因此他拜托我去神圣拱顶Sacred Vaults去取回圣花冠。他嘱咐我要小心，据说有一个很厉害的死灵法师在看守这个圣物。

我有点怀疑他们不敢侵犯教义是假，怕那个死灵法师是真的。我这么说是有根据的，当我从Lightfall Grove的Sacred Vaults入口进去的时候我绝想不到我面对的是一个那么难缠的对手，这个死灵法师不但会召唤大量的死灵攻击我，还会使用固定术让我动弹不得，真吓出我一身冷汗。幸好有那么一会儿我挣脱了魔法的束缚时他正在我身边，被我抓住机会连续向他进攻，结果了他的性命。我拿到了Druidic Wreath，发现这件宝贝真是让人惊叹：青翠的绿叶和娇美的花朵，还沾有露珠。看起来就像是刚刚编成的一样。我得快点把它交给Aidas，别在我手上就弄坏了。

Aidas确定了这的确是古代的刀锋兄弟会的领袖们留下来的四圣物之一，当Aven还很年轻的时候四位英雄缔造了一个神圣的同盟来保卫Aven，即刀锋兄弟会，他们留下的四样圣物除了花冠Druidic Wreath，还有三样不太清楚，需要时间来寻找线索。Aidas最后告诉我Draven正找我有急事。我想起Draven对我说过的话，他找我准没好事。

果然，Draven告诉我Badlands那边聚集了一伙部队打算向Aven和周边区域入侵。他的骑士团抽不出兵力来对付。攻击我们的部落叫做Vrultok，没什么人了解这些秃鹫，连被放逐之人都要回避他们。Diana女士的狂战士带回了他们的情报。

任务9 Defend the Gates 守护大门

事不宜迟我到野林子找到Diana女士，她告诉我Vrultok的部队在髓岩Marrowrock的大门前扎营。对付的办法还是一样，刺杀他们的将军。她已经为我准备好了一捆坚固的绳索Adamantine Rope以便于我通过北髓岩洞Northern Marrowrock North caverns的深坑。

到Lightfall Grove找到Marrowrock Nouth的大门。在Marrowrock Nouth里发现一个深坑，用Diana给的绳索下去来到Marrowrock South。穿过Marrowrock South的大门来到神射手山Deadeye Ridge。在这里果然发现了大量Vrultok部落的秃鹫人，不过相比他们，更大的危险来自于皮糙肉厚的铁甲犀牛，它会释放固定术令我动弹不得，我最好在远处就解决他们。幸好我很快找到了Vrultok部落Zsraah将军，杀死他得到了Ancient Journal Ⅷ，我赶紧离开这个凶险的地方回Aven复命。

见到Diana女士，她听了我的汇报后不得不承认Draven果然有先见之明。顺便告诉我Draven找我有事。

Draven找我当然没好事，这次他告诉我Vrultok部落在Deadeye Ridge建立了一个大本营叫做铁石洞Ironstone Hollow。我们当然不能坐视敌人在离我们这么近的地方建立要塞。必须去摧毁他们的要塞，杀死他们的将军。虽然这不能解决根本问题，但至少为我们做好战备赢得了时间。

任务10 Destroy the Stronghold 摧毁要塞

好吧，我又得到危险的Deadeye Ridge去当杀手和破坏者，希望这次不是我被干掉。进了Ironstone Hollow我才知道，它并不是一个洞穴，是山谷和洞穴构成的复杂结构，这正好方便我摸到要塞里杀死了Vrultok部落的将军Baelzuraak，顺便得到一本Ancient Journal Ⅸ。我觉得这足够拖延他们的工程了，于是回Aven向Draven报告。

Draven转达了Shaelunn Maul的铁匠对我的赞美，并赠送给我他们为我打制的防具。发表完他对局势的悲观预测以后，Draven让我找督学听候差遣。

任务11 Repair the Gates 修理大门

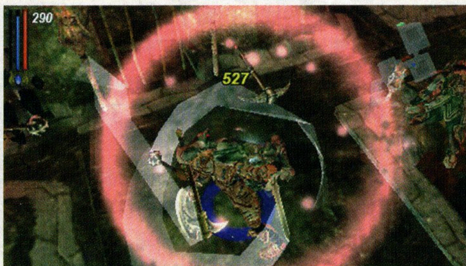
Lysetta督学看来气色不错，她甚至有心情调侃我，说我已经有了很多仰慕者。随后她就谈起了她的新计划。据说有一种魔法装置可以保护Marrowrock的大门抵御其他部落的攻击。在Aven西北的荒地有个山洞叫做Whispering Chasm，曾经有一群女妖居住在那里，她们被一个魔法装置保护着，那个魔法装置想来也可以保护Marrowrock的大门。Diana的侦探报告说一个叫做Alyssia the Hateful的女妖仍然保存着那个装置并沉睡了几个世纪。你必须打倒那个女妖，得到容器的碎片。我们的人可以修好它为我们所用。

去Whispering Chasm最近的路是传送到Riven Flats后到Waning Wastes，那里有Whispering Chasm的一个入口，不过在Riven Flats的传送点被激活以前我只能先传送到Splinterfull Woods，经过Dreadwind Moor再到Waning Wastes了。强大的女妖Alyssia the Hateful似乎沉睡的时间太长了，力量没有恢复，我很轻松地就打倒她得到了我想要的东西。回Aven把它交给督学，督学看到容器的碎片马上干劲十足，也没空管我，打发我到Draven那里听候差遣去了。

任务12 Rescue the Prisoner 解救囚犯

我越发确定Draven只会给我带来坏消息了，刚到他那里，他就告诉我Kaylee被Vrultok人抓走了。她没有通知任何人就跑出城去为战士疗伤，但是很快就被Vrultok族军队发现并俘虏了。其他的人不是也被俘虏了就是中了巫术的诅咒。很明显女王对Vrultok的计划有利用价值。"不管他们打什么主意，女王的安全是最重要的。"Draven要求我潜入Vrultok人在Screeching Halls的要塞救回女王。

我同意Draven说的女王的安全是最重要的，



不用他说我也会去救她。Screeching Halls我很熟悉，因为刚在上一个任务路过那里。于是我直接返回Whispering Chasm，进入Screeching Halls。但是，通向第一层的门被魔法封上了，没办法，我只好转从Dreadwind Moor的入口进去。当我从那些秃鹫人的手中救下Kaylee的时候，她情况很糟糕，说话也气喘吁吁的："你来了……我知道你会来的……那个日记……我们不能少了那个……你必须把它带给Lysetta督学……和……守护者？不要为我的事自责，我知道去战场上为骑士疗伤的危险性。这是我的决定，是我太不小心了。我知道我应该事先告诉你的，对不起，我不会强求你原谅我的，但我一定要感谢你，即使我曾经对你十分无礼，你还是坚定地守护着我。"她将Ancient Journal Ⅹ交给我，继续说："我又欠了你一次，我得马上回到学院，原谅我，我太虚弱了不能和你一起回去。"说话她就用召回术回Aven了。

督学就在传送点那里等我，一见面她就帮Kaylee说了一大堆好话让我原谅Kaylee的顽固天性。(唉，我那里还有心思怪她，她一回来就昏迷了，我担心还来不及呢)她又提到，Vrultok的巫师头子Nethereye用一个黑暗的仪式给Kaylee下了一个诅咒。这个诅咒可能是致命的，或者更糟糕。最后她说Draven将会给我一个任务，这关系到对于日记的研究和女王的生存。

任务13 Destroy the Threat 消除威胁

Draven认为现在应该立即摧毁Vrultok部落，但是他的骑士部队没有能力对Nethereye和他的部落发动正面战争，对方的数量太多了。于是他就打算让我单枪匹马去干掉Nethereye……算了，我也不说什么了，反正我最近干的都是这类事。传送到Deadeye Ridge找到Nethereye的大本营Necrosis Citadel。在第二层找到Nethereye，干掉他得到本Necrosis Tome。这本卷册似乎由被放逐者的皮肤做成，文字则是用血写的。当我试图阅读这些充满妖术的文字时，一种恶心和恐惧的感觉充斥着我的胃和心。我明白自己没法破解这种妖术，赶紧合上书以免受到更重的损害。

Draven当然很满意我的刺杀行动，这足以在一段时间内让Vrultok部落没有力量来入侵Aven。至于我发现的东西，他认为督学会很感兴趣。于是我把这个交给Lasytta督学去研究，顺便还接了督学交给我的一个任务。

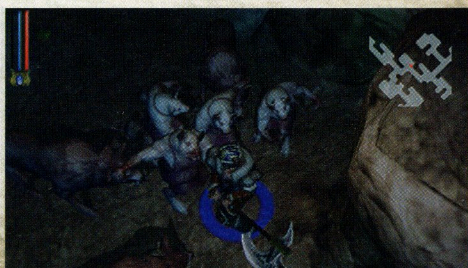
任务14 Recover the Second 找回第二件工具

督学告诉我卷册似乎与一个潜伏的强大邪恶力量有关。Nethereye对Kaylee进行的邪恶仪式和诅咒似乎是为了和那个邪恶的力量进行联系。为了对将来不可避免的战争做好准备，她找到了刀锋兄弟会第二件圣物纯洁之护盾Aegis of Purity的线索，让我去梦幻神殿Temple of Dreams从女妖Acaelstra手上夺回这件圣物。

传送到Riven Flats进入Temple of Dreams。在第二层找到了Acaelstra。拿到了Aegis of Purity。我把它交给督学，她说这护盾的状态不太正常，但是她能够调整回最佳状态，这些学术方面的东西没我什么事。我关心的是Kaylee受到的诅咒如何了，而督学也只是说有可能在卷册中找到破解咒语的方法。目前惟一进展较大的事情是第三件圣物的线索也找到了。

任务15 Recover the Third 找回第三件工具

第三件圣物在寒冷的冻土荒原。连接Aven和冻土荒原的惟一通道是梦幻空间Dreamspace。它入口在Temple of Dreams第三层的禁断台座Forbidden Alter里。来到神殿第三层，Forbidden Alter的门被魔法封上了。我打倒看守者Dreamkeepe拿到Ethereal Key。这样那些被魔法封印的门就难不倒我了。从Forbidden Alter进入了Dreamspace。正如它的名字，这里的确是个梦幻般的空间。但是我没可没有心情逗留——除了任务紧迫外，这里的女妖和亡灵对旅游者也是很大的威胁。通过Dreamspace来到噩梦神殿Temple of Nightmares。从第一层的出口出来就到了冰封苔原Glacial Steppes。这里有座塔叫Crystal tower。卷册里记载了复生之



药Salve of regeneration就存放在塔顶。水晶之塔，我差点被这个好听的名字蒙骗了。塔里尽是骷髅，兽人和一种奇怪的生物。在顶端我见到了塔的主人，邪恶的科学家Uth Hya公爵。我惩治了这个作恶多端的公爵并夺回了Salve of regeneration。

把Salve of regeneration交给督学让她对实现目标信心十足，她仍然在寻找最后一件圣物的线索。这段时间我也不能闲着，Diana女士找我有事，去听候她的差遣吧。

任务16 Rescue the Scouts 解救侦察员

没想到Diana引以为豪的侦察部队也遇到了麻烦。他们在侦察一个古代野兽巢穴的时候被它抓住了。它要求与Aven守护者见面。看来这事我不出马还不行。再说我也欠那些侦察员不少人情——很多次执行任务的时候都是她们帮我打听好要去的地方。这次也一样，情报显示我需要从Glacial Steppes穿过Icen Halls到达Gloomfall Wastes。Frostwall Caverns就在那里。

一路上除了Icen Halls那段路还算顺利。我从Icen Halls的东边进去，一直到最深处，然后从东出口走了出来。洞里的寒冷就不用说了，我居然还碰上了野生的会爆炸的小妖精，我原以为它们是Vrultok族的人驯养出来的，现在才知道它们天生不要命。出洞来到Gloomfall Wastes以后我先激活了传送点，然后再进入Frostwall Caverns。然后我发现我遇到的是传说中的生物——龙。

这位自称Csuragaul的龙对我说："你就是Aven的最强战士？嗯，看来Aldus和Teal的努力没有白费。你已经担当了解你是使命了。当年Aldus和Teal来到这里时，带来了黑暗的瘟疫。Ashgard大人，我最年长的长辈，在治疗那位学者的时候被感染了。他们在认识到事情的可怕以后离开了，留下我们独自对抗那些腐败的东西。Ashgard大人被感染已经有两个世纪了。他的灵魂早已被腐蚀成为我们的敌人，这导致我们的种族处在消灭的边缘。作为你们人类的最强者，有件事情只有你可以做到：消灭Ashgard大人，让他的灵魂安息。如果你完成了这个任务，我就会释放你们的女人。"

没想到强大的龙族也需要我的帮助。我来到Glacial Steppes进入Shiverdark，带着对Ashgard大人的敬意，我亲手杀死了占领了Ashgard的身体的冒着黑烟的怪物，并得到了Ancient Journal Volume XI。我将胜利的消息告诉Csuragaul，他如约释放了Maia的女侦察员们。他最后忠告我要遵照领导的命令，并预言我还会回来找他的。



回到Aven，Maia十分感谢我的援助。但是她对于Csuragaul是敌是友还不好下论断，她建议我去听听Lysetta督学的意见。

任务17 Venture to the Abyss 深渊历险

督学从Aldus的文件中推断我们应该信任这只龙，这也许是我们找回最后一个圣物的惟一机会。她让我回去寻求Csuragaul的忠告。

我回到Frostwall Caverns，Csuragaul已经猜透我的来意。他告诉我："最后一件圣物并不在我们的领域，在那遥远的充满火焰和混乱的地狱深渊Infernal Abyss。只有通过Dreamspace才能到达那里，多年以前Aldus和Tael正是走了这条路，在那里他们遇到了什么我也不清楚。你最好小心谨慎地寻找他们留下的线索。"他拿出一瓶药水。告诉我用这个可以打开地狱之门。

地狱深渊……既然Aldus和Tael都敢去，作为第一勇士的我当然也不会退缩了。我来到Dreamspace，进入Pandemonium' Gate，这里有很多传送门，依靠药水的帮助我很容易就认出了通向Burning Labyrinth的门。

来到Burning Labyrinth我马上得出结论：这个满地都是岩浆和火焰的地方绝对不适合旅行。当然，对于一个战士来说，地貌不是问题，关键在于这里的敌人会使用一种以上的法术让我动弹不得，让我这个第一勇士也感到十分棘手。尤其是当我抵达Infernal Abyss，遇到一个叫做Harbinger的浑身是眼球的怪物的时候。

Harbinger居然知道我的身份是守护者。这似乎让他回忆起当年他与Aldus和Tael的不愉快的遭遇。Aldus和Tael打败了他，而他打算在我身上报仇。可惜他没有意识这次他的敌人比Aldus和Tael还要强大。对于他那老套的定身法术我早有经验。抓住机会我几下就让他再次尝到失败的滋味。从它的尸体上我发现了Ancient Journal Volume XII。督学也许知道该如何利用这个发现。



回到Aven，将Ancient Journal Volume XII交给督学，督学认为我们需要追随Aldus和Tael的脚步以完成打倒黑暗势力的任务。但是他的命运我们还不太清楚。她建议我稍事休息后继续进行寻找最后一个圣物的任务。

任务18 Recover the Fourth 找回第四件工具

"在Abyss的山洞Obsidian Cavern里居住着一个叫做Oracle的生物。他拥有的遏制之球Orb of Containment是刀锋兄弟会的最后一件圣物。夺回它的重要性不言而喻。Oracle早就被感染而腐败了，你必须做好毁灭他的准备。"得到督学的指示后我立即动身返回Infernal Abyss找寻Obsidian Cavern。山洞的主人Oracle也是一个全身是眼球的怪物。他叫嚣着要让整个世界都成为Infernal Abyss那样的地狱。他狂热的呓语中有一句话引起了我的注意："整个世界都将属于Xoquoxxotil的！"这是个重大的发现，我总算知道我们面对的幕后敌人的名字：黑暗神Xoquoxxotil。为了感谢Oracle透露给我这个消息，我给他来了个痛快的了结。然后拿着Orb of Containment喜滋滋的回去找督学了。

虽然搜集齐了四件圣物，但是督学却没有过于乐观。但是她也补充说只要我们仍然保持警惕和强大，就不会失去希望。对于卷册她翻译了更多内容，研究成果已经报告给Draven了。接下来将由Draven指导我下一步行动。

任务19 Breach the Citadels 攻破要塞

"你过去的努力让我们发现这样一个事实：有个强大的邪恶力量在历史上曾经威胁过我们。我们的祖先打败他以后，在深渊建立了五座要塞来镇压他以防止他继续作恶。许多年过去了，现在那些要塞已经屈从于邪恶的黑暗神。而囚禁那邪恶力量的监狱也岌岌可危。根据Aldus的说法，那五座要塞分别保存了一个魔法钥匙的碎片以维持监狱的隔绝。我们必须打倒这头野兽，但是首先我们得想办法进去。有理由相信原来关押他的人现在已经成了他的爪牙。你必须击破每个要塞，并将其中的钥匙碎片带给我。我们是走向胜利或灭亡，就看你的了。"

收到Draven的指示，我再次返回Infernal Abyss，攻破了Spire、Summit、Zenith、Meridian、Pinnacle这五座要塞，在要塞的塔楼Tower上杀死了每个要塞的首领，我从前四个要塞首领的尸体上都找到了一个钥匙的碎片。但Pinnacle的首领Writhing身上只带有一本Ancient Journal Volume XIII。难道他为了防止我们威胁到他们的主子，早就把钥匙的碎片给破坏了？我沮丧的回到Aven，把得到的钥匙碎片交给了Draven。

很意外地，Draven得知无法集齐钥匙碎片并没有悲观，他鼓励我说："我们没那么容易被打败的！，你仍然要时刻准备着战斗！"至于我在Pinnacle发现的日记，他当然还是让我交给督学去研究了。

"啊，看来Aldus在五座要塞那里也幸存了下来了。按照他的文件说的法，Pinnacle的钥匙碎片是他破坏的，我要说我们很赞成这种做法，钥匙毁坏了更利于我们接下来的行动。我对Aldus留下的文件研究得越深入，就越对他的命运感到好奇。守护者，先休息一下吧，当你准备好了，我们就开始最后的行动，这只有你能完成。"督学的好意我心领了，但是我明白，现在已经没有所谓休息的时间。我马上向督学表示我已经随时准备去做任何危险的事。她赞许我的勇敢并祝福我，然后让我去Draven那里听取详细的行动计划。

任务20 Confront the Beast 面对野兽

"你将面对一个棘手而危险的任务，我十分担心你无法完成它。四个碎片已经被学院的炼金术士们融合了，它的力量已经恢复，你可以借此进入保卫黑暗神的要塞，Marianas guard。"Draven在给我下达指令的时候充满了担心，也这种风格我早就习以为常了，并不在意。

我再次进入Abyss，从Ardor's Pass一路杀到Marianans Guard的传送门前，杀死守卫Margorth，用Draven给我的orb的力量进入Marianans Guard。我从第一层一直杀到第五层，手刃了黑暗神的前哨官Cardinal Sentry。这个时候，整个要塞在远古的黑暗力量下震颤。一个尖利的，令人毛骨悚然的声音发出阴笑。周围的空气变得凝固而呛人。这声音是怎么回事？我怎么也放不下心来。我怀疑我打倒Cardinal Sentry反而让黑暗神被释放了。如果是这样的话我最好去Infernal Abyss走一趟，看看能不能在他到达Aven之前抓住他。

没想到我在Infernal Abyss没有遇到黑暗神，却遇到了一个女孩。她是受部落的长老的指派前来，假如我失败了她将继续我的任务，当然现在已经证明他们是多虑了。她告诉我黑暗神已经逃跑了，一个几乎不可完成的任务摆在我的面前：黑暗朝Aven去了，我必须阻止他。女孩反复告诫我先去Tornwood Forset找Dinan和她的侦察员了解情况再去对付Aven。而她自己则要回去和族人一起战斗了。临分别她送给我不久前才发现的Ancient Journal XIV。

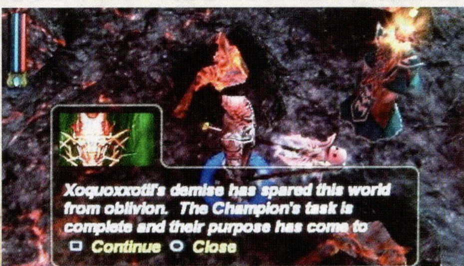
我听从女孩的建议来到了Tornwood Forset，Dinan见到我喜出望外，原来她以为我已经牺牲了……

任务21 Quell the Chaos 镇压混乱

自黑暗神逃出来以后，Dinan和他的部队就一直在Tornwood Forset和黑暗神的爪牙作战，她最近的情报显示黑暗神已经到了Lightfall Grove，也就是说，已经到了Aven的大门口了。我一听到这消息，马上向Lightfall Grove奔去。黑暗神的身躯从很远的地方就可以看见，甚至连茂密的树林都没有它高大。但当我站在它的面前时，我发现自己一点不感到害怕。黑暗神俯视着我，用它那令人毛骨悚然的声音嘲笑我的错误："你之前的战士虽然强大，但是都没能制服我，直到Aldus和Tael牺牲了他们自己才将我囚禁。多谢你那无知的荣誉感，你解开了我的束缚让我回到地面，我很好奇你到底做了什么？来吧！面对你的命运，即使你胜利也是徒然的。"

我不知道胜利是否是徒然的，但总比就此绝望要好。我知道我犯下了大错，那么就让我亲手来纠正这个错误吧！我使出浑身的解数，拼死与这个怪物缠斗在一起。经过漫长而艰苦的战斗，终于他无法承担我的攻击，在惨叫声中化为了黑烟逃走了。我胜利了！并得到了Ancient Journal XV。

顾不得身上的伤痛，我赶紧回到Aven。迎接我的是圣骑士Draven，他告诉我现在还不是休息的时候，虽然黑暗神被打败了，但是还有可怕的东西降临在我们身上……



任务22 Kaylee's End 女王之死

这听起来像是个好消息和坏消息的笑话，好消息是女王醒来了，坏消息是女王成为了黑暗神的仆人！Draven悲痛地说："虽然不知道为什么，但是她不再是我们的女王了，一种恐怖凶暴的东西占据了她的身体。我们失去她了，我们失去她了……"女王发疯般地在街上屠杀，Draven去对付她的时候她逃进了Eastern Catacombs。Draven说自己要保护Aven的人民，分不出身来追她。他把找到女王结束她的生命的任务交给了我。我严重怀疑他说的只是借口，其实是下不了手……

好吧，这件事情只有让我来做了，这份痛苦也应该让我来承受。进入Eastern Catacombs，就像当初第一次救她的情形一样，我在路的尽头找到了她。但是现在的Kaylee已经成了一个冒着黑烟的怪物，黑暗神的奴仆。"啊，我的守护者来了，我知道你不会让我失望的。我真同情你，你那么努力地拯救我，你所有的努力，所有的眼泪和誓言现在都成空了。知道你失败在哪里么？Nethereye的诅咒是种在我身上的一个种子，腐败在我身上滋长你们却毫无办法。哈，看来你没有绝望，你还希望我能感觉到你是吗，哈哈哈哈。你犯下如此大错，居然还心存希望！多么慈悲心肠啊我的守护者。可惜你注定要一无所有了。投降吧，我保证你可以被赦免。"她的话句句敲打在我的心上，一时间我都怀疑那是真正的Kaylee在嘲笑我。但是后面的话让我渐渐冷静下来。我面对的不是Kaylee，只是占据她身躯的怪物。"为Kaylee复仇！"我在心中高喊，举剑向它砍去……

随着一声哀嚎，占据Kaylee身体的黑暗渐渐消失，她也从黑暗神的控制中解脱了。这寒冷的地窖里一片沉寂，只剩我为失去了珍爱之人而哀伤。突然，一种温暖的感觉充满了我的心灵，似乎在我的内心深处听到了一个轻轻的声音："守护者，请你原谅我，请原谅我造成的痛苦，我对不起大家，让大家失望了……我说什么也弥补不了我造成的痛苦，我勇敢的守护者……请不要为失去我哀伤，也不要自责。大家正需要你，比任何时候都需要你。离开这个恐怖的地方。不要再对失去我耿耿于怀。我自由了，我可以安息了。"这是Kaylee的声音！"Aven的人民正需要你，亲爱的守护者。去带领他们获得胜利吧，这是你的命运。是Aven获得胜利的时候了。"Kaylee的话给了我力量，也提醒了我，我马上回到Aven，向Draven询问其他人的情况。Draven安慰我说过去的事情就让它过去吧，现在重要的是为我们未来而战斗。他还告诉督学在黑暗神入侵的时候逃脱了，走之前把她研究出的预言的内容告诉了Elder Aidas。至于我在Kaylee遗体上发现的Ancient Journal XVI他认为应该对督学很有用。

任务23 Gather the Components 让大师重聚

Kaylee死了，是我亲手杀死的。我没有尽到守护者的职责，但我发誓要尽到战士的职责，保护Aven的人民，我不能让他们失望了。现在能指导我下一步该怎么做的只有Elder Aidas。我前去聆听他的教诲。

Aidas长老正急着要见我，因为他的身体已经因为腐败之力的腐蚀而到达极限，生命快要到尽头了。一见面他就急着传达督学托付给他的预言："在一切希望都失去，末日即将来临的时候，刀锋兄弟会的四位大师会回来。现在正是这个时候，你必须引导他们回来。四位大师长眠在四个神圣的遗迹中，你必须找到这四个遗迹，将他们的骨灰坛带回来。"长老还告诉我第一个遗迹叫做Halls of Honor，它在Forgotten Catacombs的深处，Steel Warden在那里守卫着骨灰坛。督学正在外面寻找其他遗迹的线索。有可能我们会在某个地方碰面。

回到Eastern Catacombs，通过Forgotten Catacombs来到Long Walk。在这里我发现了Halls of Honor的传送门。在Halls of Honor第三层打败了守卫得到了Golden Urn。这个骨灰坛里有一个卷轴，上面记载了两位大师长眠的地点，第一位大师就葬在这里，第二位大师长眠在矿坑之下的Earthrest Crypts，Lunar Sage守卫着他。



我记得Shadowpine的Bleak Mines深处的确是有一个叫Lost Catacombs的墓穴。到了那里，我果然找到了Earthrest Crypts的传送门。在第三层打败Lunar Sage得到了Marble Urn。在骨灰中我又发现了一个卷轴，记载了第三位大师长眠在Riven Flats的Gasping Caves里，称作Lair of the Sleeping Wolf的地方。

从Gasping通过传送门进入Den of the Sleeping Wolf，通过Temple of Sleeping Wolf到达了Lair of Sleeping Wolf。打倒Savage Matriarch后得到Bone Urn。骨灰坛里的卷轴提示最后一位大师的骨灰在The Icen Halls East的Elysian Chamber。

我来到The Icen Halls East，意外地遇到了Lysetta督学，她告诉我Aldus和Taels曾为

了和我们一样的目的旅行，并为此牺牲了生命。而今我不用像他们一样牺牲，我们要做的是彻底摧毁Xoquoxxotil以免他再为害人间。时间紧迫没空说太多，我先拿到最后一个大师的骨灰坛再说。Elysian Chamber的入口就在她身边。我走去在第三层找到Phantom Savant，打败他得到最后一个骨灰坛Ethereal Urn。

回到The Icen Halls East找到督学。督学告诉我四样圣物的魔法已经被释放。这就可以保护Aven不再受到Xoquoxxotil的感染。虽然Aven已经安全了。但其他的地方还处在可怕的危险之中。只有大师们的指导才能实现我的命运摧毁邪恶。"由于你集合了四位大师骨灰，他们的化身已经苏醒，正在Infernal Abyss等你。"督学如是说。

任务24 The Avatar 英灵化身

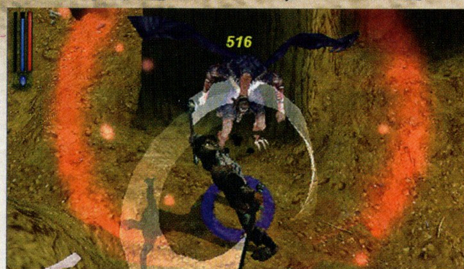
虽然说起来有点滑稽，不过我还是要抱怨一下那个化身为什么要把见面的地点选在那里。在Infernal Abyss我费了不少力气摆脱怪物的纠缠才见到了大师化身。他让我先将四个骨灰坛交给他，每给他一个骨灰坛，他就会告诉我它的来历：Golden urn装着圣骑士Thereos的骨灰，他是Shaelunn Maul骑士团的创始人和刀锋兄弟会的守护者。Marble urn装着Waelunn长老的骨灰，他是德鲁伊教会的创始人和兄弟会的管理者。Bone urn装着Tatiana夫人的骨灰，她是狂战士姐妹会的创始人和兄弟会的防卫者。Ethereal Urn里装着Athenya督学的骨灰，她是Foundation Academy的创始人和兄弟会的学者。

得到四个骨灰坛，大师的化身实现了刀锋兄弟会最后一个预言，给予我Warden's Kay。用它我可以抵达黑暗神的所在：The Vault，通向胜利的钥匙虽然在手，但是之后的命运还未确定——我的成败决定世界的命运。

任务25 Vanquish the Threat 击败威胁

我爬上Mariana's Guard的顶层，打开了The Vault的大门。这里是他的老巢，也是他被囚禁了几百年的监狱。现在，我要这里成为他的葬身之所。

在Vault的顶端，我再次面对邪恶的根源，黑暗神Xoquoxxotil。无路可退的他似乎忘记曾经是我手下败将的事实，那么就让我的剑提醒他吧。我无意吹嘘我是多么英勇的战胜了他，总之结果是他在我的剑下再一次化成了黑烟，但是我仍然不敢掉以轻心，我要向大师们的化身求证。



来到Abyss，大师的化身告诉我："Xoquoxxotil的死亡让世界免除了毁灭的灾难。勇士的任务已经完成，远古以来的的目的终于实现了。现在的任务是让世界从腐败的侵蚀中恢复过来，生机将重现，循环将重建。被Xoquoxxotil控制的灵魂已经自由了，他们会懂得和平的重要。Aldus和Tael的灵魂也将永远结合在一起，永不分离。Kaylee的灵魂也不再是邪恶进入我们世界的媒介，回到你的人民身边吧。"

好吧，今晚我可以在响松客栈好好的休息，再也不会有蜘蛛之类的东西把我吵醒了。

可选任务详解

The Betrayal 背叛

这件事是发生在任务Tend the Shrines完成以后。我路过学院路的时候Sabine Firehand叫住了我："一群狂战士背叛了姐妹会逃出Aven了。Calopso是这群叛徒的头子。带走了一件圣物。你的任务是去找到她的窝点dismal lair寻回圣物。如果你完成的话，奖赏大大的。"

冲着最后一句话，我去Shadowpine进入dismal lair打倒Calipso the Red Fang夺回了Wildmoon Totem。然后回去找Sabine Firehand复命，简单的任务。

The Lost Researcher 失踪的调查员

也是在任务Tend the Shrines完成后。我在广场上被Acolyte Maia拉住了："我花了很多年时间调查德鲁伊的魔法对使用者的健康的影响。我不认为他们的牺牲是必要的。三天前我派了一个人去调查一个古代的德鲁伊墓穴去采取样本供研究用。自他启程我就没消息了。我很担心他，更担心没有样本就无法完成研究。我希望你去黄昏古墓Nightfall Tombs看看能不能救回那个遇到危险的研究员，或者看看能不能在他的尸体上找到我要的东西。"

那时正好有空，于是我去了Shadowpine的Nightfall Tombs。找到了被困的研究员，原来他的门之石掉在地上坏掉了，我给了他一个门之石让他回去复命了。当然我也不会忘记回去找Maia领赏。

The Fallen Knight 堕落的骑士

那是在任务Defend the Gates完成后，我打算出Aven大门口的时候被Sir Armon叫住了："我接到Splinterfull Woods的巡逻官的报告，一个堕落骑士的亡灵打算召集力量向Aven复仇，我需要请你帮忙阻止他。"

我从Tornweed Forest钻进Shattercove West，再从Shattercove Eest钻出来。就到了Splinterfull Woods。没想到，在这里我遇到了之前偷水晶的老妇人。老妇人的事我这会儿先不说。先说说我和那个骑士戏剧性的会面——当我站在他的面前的时候，他一点也没有想动武的意思，反而对我说："放下你的剑，战士。我并不像传说中的那样是个残忍的野兽。我的双手是干净的，是敌人故意玷污我的名誉，我的妻儿都被杀害了，但那不是我干的！我只是在找寻真相以洗清我的罪名。并向杀死我亲人嫁祸于我的人报仇。去响松旅馆地下的Deep Crypts抓住Sir Gerard，他的手上有证明我清白的证据。"

也许是刚才老妇人的话让我有点头昏脑胀了，我居然相信了他说的话。真的跑去旅馆的地下室了。从旅馆到Forbidden Catacombs到Deep Crypts。我还真的找到了Gerard爵士。这个老家伙死了那么多年了脾气还是很火爆，一言不发就对我动手。不过最后还是被我制服，乖乖地交出了一份古老的证词。我还发现这个地下室下面还有一个通道Long Walk，正好顺便下去办了点事，这事待会再说，先说说我把证词交给了Sir Armon，洗清了Sir Braelynn的冤屈，然后又去了Splinterfull Woods通知他被平反消息。虽然这事情的结局比我想象的要麻烦一些，但我还是很高兴。

The Outcast's History 被放逐者的历史

说回我在Shattercove West跟那个老妇人见面的事。当时她这样对我说："我们又见面了，这可不是命运的安排，实际上，我一直在跟踪你，我看着你完成了一个又一个任务，却仍然不知道自己的根本目的所在。你们把我们想成野蛮的强盗和无赖。其实我们远不是你们自认为理解的那样。我们的人民有着深厚的历史渊源。你，最强的战士，应该去了解我们共同的过去。去Long Walk寻找一个旅行者的遗书，把它给你们的历史学者，我保证你会觉得值得去做这件事。"

在Deep Crypts搞定了Gerard爵士以后我想起了老妇人的话，走进了Long Walk，这个决定差点要了我的命。Long Walk里全是古代的骑士亡灵，还有一个浑身冒烟的怪物，我不仅要对付这些怪物，还要翻箱倒柜地找一个并不一定存在，即使存在也不一定有啥用的旅行者的遗书……幸好我还真找到了。

遗书里提到了Aven有过一段黑暗的历史："有一段时期暴君统治着我们的领土，他的狂热信徒在街上，旅馆，甚至我们的家里到处逮捕反对者。很多人害怕这些狂热的暴徒以放逐威胁他们而保持沉默。暴政的恐怖已经超越了Aven大门给我们的安全感。日子过不下去了。他们将自

由和教化换成了恐惧和压迫。这段历史决不能忘记。有一个旅行者逃离了充满屠杀，限制自由，和思想被禁锢的Aven。虽然我们远离Aven，但是我们仍然保存了Aven美丽和富有激情的历史。这是我们的遗书，也是我们的遗产……"

剩下的部分是用一种我看不懂的文字写成的。Maia女士应该能帮我翻译出来。我找到她，她说这是一个值得纪念的发现，原来被我们称作被放逐之人的那些人，是当年反抗独裁政府的的人后代。我们的历史并不像我们想象的那样清白。那些胆敢反抗暴君的人被残酷地折磨和处死。而幸运的逃出来的人建立他们自己的部落——就是我们现在说的被放逐者。Maia把我给她的文件带去学院进行研究，而我则忙别的去了。

Second Rise of the Horde 部落再次崛起

任务Defend the Gates完成后Sabine Firehand告诉我一个不幸的消息：Diana女士的侦察队报告说praetox在Splinterfull Woods又开始活动了，看起来他们重新选出了一个女王。阻止praetox族死灰复燃这种事当然要我来出马解决了。他们的新巢穴在Splinterfull Woods的一个叫做Fellroot Tunnels的地道里。我冲进去以后发现这里居住着各种邪恶的生物，而那个新蜘蛛女王明显是临时凑数的，很快就被我干掉了。回Aven的时候顺便向Sabine Firehand报告一下就行了。

The Weeping Banshee 哭泣的女妖

任务Repair the Gates完成以后，Sir Armon再次寻求我的帮助："最近突然有大量骑士在荒地地区失踪，我们原先假定他们是遭了vrultok部落的巫师的毒手。现在我们才知道，荒地地区有另外的敌人。狡诈和擅长诱惑的哭泣女妖Weeping Banshee。Diana的侦探指出正她引诱了我们的骑士。这个个强大而古老的女妖残忍而疯狂，我们不能让继续作恶了。你必须去Whispering Chasm干掉她，不要同情那些被他迷惑的骑士，他们没救了。"

当我把杀死Weeping Banshee的消息告诉Sir Armon的时候，他表示十分感谢我为他的骑士们报了仇，还给了我一件防具作为答谢。

The Weapon 武器

完成任务Recover the Second以后，Maia跟我说了一件让我很感兴趣的事："在古代我们曾经拥有一个强大的武器，它保护我们的人民不受外敌侵害。但是这个武器后来不幸丢失了。我父亲用了毕生精力来调查，终于发现它现在被



Vrultok部落的人占据，保存在Screeching Halls的第二层。"

进入Screeching Halls第二层的门上有魔法封印。完成这个任务需要Ethereal Key的帮助。因此我在找回第三件圣物以后才能够去执行它。在Screeching Halls第二层杀掉Commander Geshaak，得到了Fractured Steel Chamber。把它交给Maia，她发现武器是坏的有点失望，但是仍然相信可以找到武器的其他部分来修好它。

The Lost Scout 失踪的侦察员

这个故事说起来会让狂战士姐妹会脸上无光——我刚完成Rescue the Scouts的任务回来，Sabine Firehand就告诉我她的女孩再次失手了："我的侦察部队在一次例行巡查中，一名狂战士失踪了，看在她的工作帮助我们了解很多Aven领域以外的地方的份上，帮忙把她救回来吧。"

这些狂战士是刺探情报的好手，我早说过我欠她们的情，多回报她们一次也是值得的。Sabine Firehand说她极有可能被捕，关押在Hoarfrost Asylum。

根据我以往的经验，狂战士的情报和Draven的预言总是值得相信的。我来到Icen Halls Deep，找到了Hoarfrost Asylum二楼的大门。在这个收容所的一层我找到了那名失踪的狂战士。我给了她门之石让她先回去。自己则顺路到Eclipsed Land溜达了一圈，激活了那里的传送点，这样以后来这个地区就方便了。回去以后遇到Sabine Firehand，她免不了又恭维我一番，并送给我礼物表示答谢。

The Wailing Dead 悲惨的死亡

可能是我在Rescue the Scouts这个任务中的表现十分出色吧，Shepherd Grailynn也对我的能力产生了兴趣："我不想转移你对正事的注意力。但是我的职责让我不能对来自内部的一场袭击保持沉默。我感觉到有黑暗的力量在我们城市的内部滋长。在远古暴君的统治时期，不同政见者被淹死。我相信古代的供水设施是痛苦的源头。您是惟一一个敢面对这个被遗忘的地区的未知的危险的人。如果您能帮我去调查一下那里，我将感激不尽。"

Grailynn牧师虽然说的很隐讳，但是我还是明白，他是怀疑Ancient Waterworks闹鬼闹得很凶，以至于到了不得不过问的程度了。我从旅馆的地下室进入Long Walk，很快就找到Ancient Waterworks的入口。正如他所料，里面闹鬼闹得厉害。我干掉了Wailing Ghast以后便回去向牧师汇报了。

"感谢你，年轻的英雄，我们有着难以启齿的过去，但是我不能失去对未来的希望。我们会尽力去将这些怨魂超度的。"听了牧师这番话，我刚要向他告辞，他又交给我一个新的任务。

The Scourge 祸根

Shepherd Grailynn口齿伶俐的说道："我们得到情报说杀死Nethereye并没有完全阻止Vrultok族的行动。他们的巫师仍然在进行着膜拜黑暗力量的仪式。他们的黑暗仪式毒害了长眠地下的灵魂。使我们多年来的祈祷工作被破坏。我们必须阻止他们黑暗的仪式。一个叫Scourge的秃鹫接替了Nethereye的位置，你必须干掉这个魔鬼。他就在Necrosis Citadel，赶快行动吧，愿命运指导你获得胜利。

我再次来到Deadeye Ridge进入Necrosis Citade。在第三层我终于找到了Scourge。他似乎忘记了他的前任是死在谁的手上，居然还敢口出狂言。最后的下场当然落得和Nethereye一样。我回去向牧师报告，结果是让他又多了一个派给我任务的机会。

The Fallen 堕落

Shepherd Grailynn告诉我："德鲁伊去冰封苔原调查自然的奇迹。如您所知，这片领域也被黑暗势力染指。我的一个学生在Glacial Steppes调查的时候被感染，现在已经成为邪恶的爪牙了，现在他称自己为Blightfallow并在整个苔原上作恶。你必须找到他的遗体，打倒他。"

我知道德鲁伊擅长将腐朽之力化为纯净的力量。却没想到连德鲁伊都没法逃脱这可怕的感染……来到Glacial Steppes，我看着被邪恶侵蚀的德鲁伊的遗体，气就不打一处来。愤怒的把它打了稀巴烂。回去向Shepherd Grailynn报告，他随便敷衍了几句就赶紧把话题转向下一个任务了。

The Contested Lair 争夺巢穴

"据说这世界上有一处地方是完美无暇的，那就是Glimmering Caves。我十分渴望去那里看一看，为我保护自然的研究做一些调查。但是那里居住着一只令人敬畏的龙。我试图说服他允许我进入，但是失败了。我想你应该可以找到解决办法。"

Grailynn说的倒是好听，解决办法，不就是让我去干掉那只龙吗。我传送到Eclipsed Land，进入Glimmering Caves。这里的主人Bolthorr对人类十分不友好，难怪Grailynn在这里吃了闭门羹。杀死他以后我已经厌倦了Grailynn的贪得无厌。Grailynn也见好就收，没有对我提出更多要求。

The Forgotten Enemies 被忘记的敌人

当我完成Vanquish the Threat的任务拯救了世界以后，发现深谋远虑的Draven一点没有因为这伟大的胜利而放松警惕，他对我说："黑暗神被杀死以后，我们可以将注意转向Infernal



Abyss的监狱。我们知道我们的祖先当年不只关押了黑暗神。那些要塞的地牢里还关押了我们古代的敌人——投靠黑暗神的王和女王们。现在监狱被攻破，黑暗神灭亡，他们就有机会逃离监狱来对付我们。我们不能让他们有任何机会逃走。杀死他们以免后患。"

我回到Infernal Abyss，在Meridian要塞里仔细寻找果然发现了地牢Meridian Oubliette。地牢里的Night Queen和堕落后的Kaylee一样冒着黑烟，和她不逊的狂言一样不可救药。我杀死她以后又搜查了其他要塞 Summit 要塞的地牢里关的是 Savage Lord Goretusk，猪人王；Spire的地牢里是 Deathchanter，秃鹫族的王；Zenith的地牢里是Lord Vael'Zuul眼球怪的王；

Pinacle的地牢里是ezaderakon，妄图接Xoquoxxotil班的骷髅王。我将他们一一杀死后向Draven报告，这个为了Aven的安全殚精竭虑的老人终于松了一口气。

Lost History 失去的历史

虽然和平最终再次回归，但是教训是惨痛的。大家开始明白找寻和保存我们的历史是多么重要。Maia 也为了这件事找我帮忙："我听说有一本古代的卷轴记载了我们城市的历史的大量记录。不幸的是这本卷轴的所在有着大量可怕的敌人，我们的研究员中没有人敢去那里。我只好冒昧地寻求你的帮助了。那本卷轴就在 Temple of Nightmares，只有你可以从那里取回它。"

我绝不会怀疑这项工作只有我能完成：我从Temple of Nightmares的一层翻箱倒柜到三层，还要对付女妖和堕落的骑士的骚扰。终于在第三层最深处的角落的一个石头箱子里找到了那本Tome of Aven。我随手翻了翻，发现这只是整部历史的上半部分。尽管如此，Maia还是为我能帮他取得如此重要的资料而连声道谢。

The Weapon Part II 武器第二部分

找回卷轴以后Maia突然提起一个我差点忘记的事情："你还记得从vrultok族人手里夺回的古代武器么？现在终于到了找回的剩下部分的时候了。它安放在Hoarfrost Asylum的密室里，你必须通过crystalline Pass才能到达那里。请快点把它找回来，万一那里的邪恶的科学家发现了它的力量，说不定会做出什么事情来。"

所谓的密室就是Hoarfrost Asylum的第三层。我不得不从Eclipsed Land穿过crystalline Pass才能到达那里。打倒Analyst Heskatti以后我得到了Chipped Diamond Reactor，把它交给Maia处理了。

The Tome 上古卷轴

Maia显得很烦躁："我都觉得不耐烦了，不不，我是说我很担心，我都有点心烦意乱了。你来了正好，我终于可以完成我对Aven的历史的研究了。我已经打听到Tome of Aven的下半部在Pandemonium's Gate。我相信只有你可以帮我把它找回来。快去快去……"

我只好再通过传送门到了我最不想去的地方Infernal Abyss，从那里穿过Burning Labyrinth进入Pandemonium's Gate。Tome of Aven Volume II就保存在这里的一个箱子里，我把它那回来交给Maia的时候她居然还嫌我慢……嫌慢下次找别人去干好了，现在我好歹也是个拯救世界的英雄了，对我要客气点，哈哈。



守护者培训课程

欢迎参加Aven守护者培训课程，本培训课程将助您成为一个优秀的守护者和世界拯救者。



守护者培训 公共课程

Class 1 攻击和防御

我们知道攻击分为普通攻击和技能攻击两种。普通攻击我们只要知道近身攻击和远程攻击的不同之处就可以了。详细说一下技能攻击。首先我们要对技能进行选择，不能看到一个就学一个。技能的使用要配合你的职业特性，但是千万别以为你能够学的技能都是适合你的职业的技能，关于这点将在后面的课程中详细叙述。选择好技能后要考虑的问题就是方便快捷的使用技能的问题，如果你只想使用两个主动技能的话就不用考虑这个问题，但是你经常使用的技能达到三个以上的话，请将这些技能的快捷键设置在十字架的上下左右四个位置，尽量不要设置在斜方向上。当你遇到危机的时候却不能准确选择要切换的技能的时候就会知道我的忠告多么有用了。

我们并不对防御的作用抱有多大希望。记住，你的敌人凶狠而行动迅速，你并没有机会很好地实现攻击→防御→反击的战斗方式。如果你一定要使用防御的话，记住以下三条：1．盾牌会大大提高你防御的效果。2．无论何时也不能防御来自后方的攻击。3．敌人的属性攻击和魔法是不能够防御的。

Class 2 装备道具

一身合适的装备对你的战斗是极为重要的。武器能够让你在任何时候都可以给予敌人相当的伤害，因此即使是炼金术士和德鲁伊也不会不配备武器就出门杀敌。我们推荐使用威力强大的单手武器和弓箭（如果能够使用的话）。在稍后的课程中你会知道这样的推荐是经过充分考虑的。做为Aven的守护者，命运是眷顾你的，当你习惯于使用某种武器的时候，你会发现你在战斗中得到这种武器的机会会越来越多，而不使用的武器则会很难得到。如果你没有朋友可以交换武器，而又不想在以后的战斗中失去使用其他类型的武器的机会，那么偶尔也用一用它们吧。在武器上镶嵌符石可以让你的攻击获得额外的效果。我们只推荐镶嵌叫做Virtue Stone的符石，它可以让你的攻击随机带有回复自身HP的效果。如果你获得的武器上附带有Instant Killing的效果也不错，它可以让你的攻击有一定几率让敌人即死。其他的符石也许可以让你的武器看起来更华丽，但是实用性不值一提。

即使作为强大的守护者，你的身躯也还是血肉之躯。想减轻敌人的伤害，只有靠防具的效果。虽然防具只提供装甲值。但是我们可以通过镶嵌符石来增加其他的数值。你可以根据你的职业来选择合你胃口的符石。当然，能够加8点Str和8点Int的Virtue Stone提供了最高的附加值。此外我们通过任务得到的特别防具所附加的效果也是很不错的。

Class 3 出门探险

我们认为，出门在外首先要学会的事就是看地图。因为Unataca的独特特性，当你关机休息以后再回到游戏，会发现所有的区域的地形都与



原来完全不同了，幸好我们的地图可以忠实地记录这种变化。地图有两种。能够直接显示在游戏当中的区域地图和整个Unataca的全局地图。区域地图可以在关闭/右上角显示/中央显示这种视图模式间切换。关闭是不推荐的，中央显示的地图有这样几个优点，第一，它的范围比左上角显示的稍大。第二，地图上到其他区域的出入口的上标注了其他区域的名称，这对快速到达你想要的地方，少走弯路有极大的帮助。这种模式的缺点也是很明显的——它会阻碍你的视线。左上角显示地图是一个折中的思路，即能大致让我们认清路，也不会影响视线。建议先用中央视图看路，然后切换到右上角视图走路和战斗。此外再传授一个心得：当BOSS在地图范围外一定的距离内时，在切换视图的瞬间可以隐约看到画面里出现一个小红点，那个小红点相对于画面正中的方向，就是BOSS的方向。

当你接了一个任务，但是只知道任务的目的地的情况。全局地图就派上用场了，你可以通过它来决定你要走的路线。全局地图与区域地图不同，它并不是一开始就如此实用的，它需要你不

断地到达新的地方，并（自动）记录这些地方的名字才能发挥作用。因此我们可以这么说：出门在外另一件重要的事情就是在你到过的地方留下标记。

留下标记的方式不仅限于到达那里，激活传送点也是一种很重要标记方式，只要激活它，在任何时候你就可以在任何传送点上找到这个区域的名字，借此你可以快速的到达该区域。另一个标记方式大家可能常常忽略：在路过一个通向没有去过的区域的出入口时，只要靠近到能显示该出入口通向的区域的提示，那个你未曾去过的区域的名称就会以桔红色在全局地图上标记出来。下次寻找这个区域的时候就方便多了。

Class 4 快速成长

首先要纠正一个误区，成长最快的方式不是对付那些强大而危险的敌人，相反，与蜘蛛战斗是最有效率的成长方式。因为无论是蜘蛛还是其他什么敌人，都会随着你的成长而成长，你的级别高它们也高。利用这个特性快速升级，再得到一些好的装备，你甚至可以在游戏开始的时候就成为一个大英雄。好，公开课就到这里。下面请每个职业的同学开始各自的进阶课程。

守护者培训 职业进阶课程

进阶课程的目的就是根据每个职业的特点找到最合适的成长方向。本课程将在分析角色最实用的技能的基础上，提供给玩家合理加点的方案。

炼金术士进阶课程

炼金术士是依靠强大技巧的职业，适合对付大量的敌人。为了确定成长方向，我们首先比较一下几个主要攻击技能：

Poison Shot 毒弹发射 该技能是早期最实用的技能。从消耗SP的性价比上来说，甚至到后期也是很实用的。毒药弹攻击力不高，但是会给予敌人持续的伤害，因此总伤害量还是很可观的。更何况它还会传染临近的敌人，所以对单对群都好用。20级时标称伤害值在150左右，持续时间1.4秒，总伤害值大约450-600，攻击范围是被以被命中的敌人为中心，大约2/3屏幕。

Chain Lightning 闪电链 威力不错，也可以攻击多个敌人，但是相比Poison Shot，性价比并不高。20级时标称伤害值在400左右，最多同时攻击6个敌人。

Fire Bomb 燃烧炸弹 威力巨大且攻击范围相当广。可以一边跑一边放。基本上不会给敌人留下近身的机会。20级时伤害值425左右，作用范围时整个屏幕，同时可以放置6个炸弹。

Quagmire 火焰池 效果十分华丽，攻击范围也达到了屏幕之外。并且能减缓敌人靠近你的速度。总伤害值大约与一次Fire Bomb的伤害差不多。也就是说相比Fire Bomb这招的优势只是范围远和具有减速效果。但这是以消耗大量SP为代价的，相比起Fire Bomb的高性价比和灵活性，实用度明显处于下风。20级标称伤害值110左右，总伤害值450左右。



通过上面的对比可以看出，Poison Shot和Fire Bomb是首选的攻击技能。

再推荐几个实用的辅助攻击技能

Stone Gaze 石化凝视 这个技能最强大的地方在于它可以百分百将普通敌人石化，此外更有一定几率令敌人即死的功效。这个技能主要推荐它的石化功能，练1级就可以了，20级的时候石化敌人的时间多1.5秒，既死率大一倍，多但是消耗的SP要大好几倍，划不来。

Build Golem 构造石像兵 带个宠物总是让人愉快的。石像兵的作用是在作为肉盾吸引敌人的火力，你可别指望它能成为杀敌利器。20级时极高的SP消耗是影响它实用性的最大障碍。Detonate Golem（引爆石像兵）这招就别学了。没那么多SP用来挥霍。



Guarded Watch 警戒守卫 该技能20级时能攻击以炼金术士为中心的全屏范围，伤害值大约是Poison Shot的一半，但是持续时间达到了29秒！如此长的作用时间再配合其他攻击技使用时效果相当好。SP消耗可观，但是与Build Golem相比要厚道很多。

基于以上的分析，我们推荐如下的技能组合：

一、狙击手组合

特技组合为Poison Shot（Lv 20）+ Stone Gaze（Lv 1）+ Build Golem（Lv 20）。Poison Shot作为主要攻击手段，对于强力的或者危险的敌人在远处用Stone Gaze定住，然后就随你处置了，搞不好还能一击必杀。由于Poison Shot攻击持续1.4秒，攻击的间隙也可以放放Stone Gaze阻止敌人接近。Build Golem是用来吸引敌人，以免它们凑近的。在周围没有敌人的时候可以切换技能到构造石像兵并使用，用完再切换回去。这样不影响其他两个技巧的使用。觉得Poison Shot杀敌太费时间的话可以换成Chain Lightning，不过这样SP的供应就相对紧张了。

二、炸弹魔组合

特技组合为Fire Bomb（Lv 20）+ Stone Gaze（Lv 1）+ Guarded Watch（Lv 20）。主要战法是运动战，遇到敌人就跑，边跑边放炸弹。Stone Gaze只用在对付单个强力敌人的时候。Guarded Watch配合Fire Bomb使用可以带来更大的伤害，在一些没有强敌的关卡甚至可以仅凭Guarded Watch就可以顺利通过。

这两个方案都会剩下大量的技能点数，推荐加在Melee Attack和Magic Circle上，Transmute也可以适当加几点，这个技能对解决你寒碜的载重能力带来的物品处理问题很有帮助。

根据这样的技能组合。我们发现游戏提示的该职业应侧重INT与STA并不合适。虽然炼金术士是很依赖SP的职业，但实际上INT的数值对于提高角色的SP帮助不大。一个40级的炼金术士完全不加INT有1000多点SP。而增加1点INT才增加5点SP，状态点数全加INT了也只有600点左右。与其这样不如将点数加到DEX上了。DEX的点数是与技巧的伤害值成正比的，仅仅凭这一点就可以确定它应该最优先考虑加点项目。所以方案很快出来了，以加INT为主，兼顾STA。

武器方面，既然状态点数使用了加DEX为主的方案，为了追求高攻击力，当然要优先考虑使用弓箭。弓箭配合Stone Gaze使用效果很不错。防具和首饰方面，则尽量以加DEX和STA的为主。

德鲁伊进阶课程

神秘的德鲁伊具有各种强大的技能。我们在了解这个职业前一定先要各种技能有着明确的认识。

Sting 刺痛 该技能和炼金术士的Poison Shot相比，性能差不多，早期后期都很实用。威力比Poison Shot还要大些，20级时标称伤害值在188左右，但接下来的持续伤害威力就小了，持续时间2.2秒，总伤害值大约420-460，攻击范围是被以被命中的敌人为中心，大约2/3屏幕。

Thorny Decoy 荆棘诱饵 该技巧是释放一个带刺的草团代替你承受敌人的攻击，同时可以将敌人的攻击以100%的伤害值反弹。可惜这个草团即使升到20级也撑不住几下打。

Stone Storm 石暴雨 这是一个是范围攻击魔法，它的特点是石头砸中敌人给予直接伤害后还会给它以及附近的敌人溅射伤害。当周围的敌人很多时，溅射伤害的次数也多。也就是说，敌人越密集，他们受到的伤害越大。164左右的命中伤害值和104 × N（N=1-5）的溅射伤害值。使用这个技能具有一定的技巧，你需要先吸引大量敌人到你身边，才能最大的发挥它的能力。

Clinging Vines 黏性藤蔓 发射后可以让被命中的敌人和附近的敌人被藤蔓缠住一定时间。它可以阻止敌人靠近，对于HP菲薄的德鲁伊来说是很重要的。20级时范围几乎时整个屏幕，可以将直接被命中的敌人固定5.8秒，其他敌人固定4.4秒。

Breath of the North 北之吐息 这个技能的特性和Stone Gaze类似，只是冻住敌人的时间较短。1级2.6秒，20级也只有4.4秒，秒杀敌人的几率则稍微高点。

Tempest 暴风雨 这是一个强大的“宠物”，其实用性比石像兵或者草团高的多。它可以自动攻击敌人，吸引敌人火力，还能反弹敌人的伤害。是德鲁伊居家出门，杀人灭口的良伴。

Cleanse the Land 净化大地 与Guarded Watch相似的技巧，除了威力低一些，持续时间短一些，耗费SP高一些还算好用……嗯，你打算放弃这招？当然可以。

Nature's Medicine 自然治疗 这是一个加快

HP回复速度的被动技，如果你点数充足的话当然应该加到最高。

Mend Wounds 护理伤口 这是一个回复HP的主动技。你当然没有必要学习它，因为我们完全可以通过喝Potion来达到这个目的。但是不学习它就没有办法学习Tranquil Thoughts，因此还得浪费一点在它上面。

Tranquil Thoughts 静思 加快SP回复速度，这个被动技能是一定要学的。它可以帮你省下不少SP回复药。20级时回复速度增加100%

德鲁伊的技巧组合方式很多，这里给出几种较为实用的。首先要说明，无论那种组合，都是以Tranquil Thoughts这个技能加满为前提的。

一、德鲁伊虐待狂

Sting(Lv 20) + Clinging Vines(Lv 20) + Tempest (Lv 20)，基本思路就是将敌人用Clinging Vines固定住，然后在远处慢慢处理，如果厌倦了战斗还可以溜之大吉。Sting的攻击力不是很理想，但是对付单个或者少量的敌人比起Stone Storm还是实用一些。如果觉得效率太低，可以在遇敌前召唤一个Tempest帮忙一起打。

二、德鲁伊屠夫

Stone Storm(Lv 20) + Sting(Lv 20)，基本思路是将大批敌人吸引到身边再用Stone Storm一口气屠杀，某些皮糙肉厚的怪物则要用Sting补刀。在敌人较多的区域杀敌效率很高。不主张和Tempest连用，因为敌人多的时候Tempest没一会就挂了。

无论如何组合技能，给德鲁伊加状态点的时候只加DEX就行了。想想看，1点状态点只能换来1点的HP或SP增长，实在没意思。SP低可以靠Tranquil Thoughts弥补，HP少虽然是个问题，但是由于上面提到的德鲁伊战法都是尽量避免和敌人接触的，也是一个解决方案。德鲁伊的武器推荐投掷武器和单手武器加盾牌。投掷武器由于DEX高可以充分发威。用完了就切换成单手武器和盾牌，主要目的是盾牌可以增加防御力。

骑士进阶课程

仅仅凭手上的剑就可以让敌人胆寒，骑士以强大的物理攻击著称。但是骑士在对付大量敌人的时候处境较其他职业都要艰难。从技能树就可以直接看出骑士的成长方向有二：近战骑士和弓骑士。

先看看近战方面的技能：

Melee Attack 格斗攻击 增加近战的攻击力，最高可以增加24%。

Flurry 冲动 连续六次快速攻击，每一击是普通攻击力的百分之若干（20级98%）。这招可以让





你用比挥小刀还快的速度挥动大剑。就对付单个敌人而言，没有哪一招比这招威力更大了。

Dual Wield 二刀流 两手各持一把单手武器，效果是让你的攻击力大幅提升。20级的时候伤害值将近是两只手上的武器的伤害值之和。

Paragon of Might力量的榜样 技如其名，这个技能让你知道什么是最强力量型角色。20级发动后的效果是近身攻击力210%，可以100%防御敌人普通攻击，近身攻击还有15%的机会一击必杀。副作用是降低速度到通常状况下的74%。持续时间19.5秒。配合Flurry使用威力惊人。这个技能恐怕是整个游戏里最最实用的最终技了。

然后是弓箭方面的技能：

Archery 箭术 这个被动技能可不含糊，20级的时候你的每一箭的威力都会翻倍。

Multi Shot 多发箭 这一招让弓箭也能对付多个敌人。20级时一次可以射出9支箭。每只的威力接近单发威力的6成。如果全中的话总伤害值是普通攻击的5倍！一般情况下即使面对大体积的敌人，有5、6发可以命中。总得来说是十分强力的技巧。

Recover Arrow 回收弓箭 降低箭的消耗量，弓手必备技能。

Critical Shot 会心一击增加弓箭攻击的暴击率。虽然增加的幅度不大，但是一旦出现暴击，威力是相当惊人的。



特别推荐技能：Aura of valor 勇猛光环 作用是加快你升级的速度，20级时EXP的取得会达到原来的160%，对于你快速升满50级大有帮助。

根据这样的技能树分析我们很容易决定成长的方向。

一、双刀流骑士

如果你打算成为一个近战高手，那么上面列到的近战方面的技能全部练满就行了。加点方面以STR为主，兼顾STA。武器毫无疑问要双手各拿一个。这样平时赶路的时候用普通攻击和Flurry，敌人多的时候放一个Paragon of Might就可以切菜了，遇到BOSS用Paragon of Might + Flurry的组合，量它也扛不住几下。

二、弓骑士

如果你打算成为一个近战高手，那么上面列到的弓箭方面的技能全部练满。加点方向以DEX为主，兼顾STA。再配合一把威力强大的弓就可以了。不用担心游戏里弓的数量少，当你一直使用弓的时候，你会发现你得到弓的几率比那些拿剑的人要大的多。最强的弓伤害值达到400多，这是任何格斗武器不能比拟的。

最后提醒大家无论如何发展，不要忘记我推荐的Aura of valor。

狂战士进阶课程

狂战士与骑士有很多相似之处，但是如果按照骑士的方式来战斗的话肯定是不能很好的发挥实力的。请看技能分析：

Ravage 破坏 看起来和骑士的Flurry很像，但是比较数值会发现，Ravage的每击伤害值只有普通攻击的64%（20级时），而攻击次数也只有4次。与Flurry将近6倍与普通攻击的总伤害值比较，Ravage那2.5倍与普通攻击的伤害值实在算不了什么。

Savage Strike 暴击 狂战士独有的增加近身攻击暴击率的技巧，20级时发动，4秒内暴击率69%。本作暴击的效果相当明显，大约有普通攻击3.5倍的威力。此外暴击发动的时候完全没有硬直动作。这些特点让暴击无论在角色设定上还是威力上都被认为是最适合狂战士的技巧。

Dual Wield 二刀流 和骑士一样的被动技巧，只是威力稍微低一点点。毫无疑问，这个技能的存在让狂战士的近战威力倍增。

Feral Rush 猛冲 猛冲具有快速移动和击飞敌人的特性。可惜威力太低而SP消耗很高，不能作为主要的攻击技巧。

Scent of the Pack 群族气味 很古怪的名字，其实作用就是增加普通攻击暴击率的被动技巧。虽然最多只能加4%，但是以狂战士的技能来说，比它更实用的技能还真不多。

狂战士的战法比较单调，无非是发动Savage Strike后近身攻击。或者用Ravage这个技能连续攻击。这里主要推荐发动Savage Strike后近身攻击，配合小型武器，具有高伤害高攻击频率的特点。这两个技能无法组合使用，因为在Ravage攻击中是绝对不会出现暴击的，发动Savage Strike也没用。因此在搭配方面，也可以将二者之一与Feral Rush搭配，Feral Rush不是用来攻击的，而是情况不妙用来逃跑或者赶路的。因此不需要加强，1级就够了，级别高了反而增加SP消耗。狂战士的其他主动攻击技巧，例如Piercing Howl、Blood Curdle等等，都是华而不实的。如果你尝试用增加DEX的方式增加它们的威力的话，你会发现DEX的增加对其伤害值的影响实在有限。因此，狂战士只需要加满Melee Attack、Ravage、Savage Strike、Dual Wield、Scent of the Pack这几个技能就足够了。

在状态点数方面，STR自然是最优先的，STA也适当的兼顾一下，毕竟是和敌人面对面拼命的角色。武器则推荐使用轻武器，这主要是为了配合Savage Strike，一般来说即使是轻型的武器，暴击发动也足以将普通的敌人一击必杀。这个时候武器标称伤害值小一点反而不是问题，能提高攻击频率才是重要的。

文 马修



真・三国无双

真・三国无双

◆Koei◆ACT◆2004年12月16日◆日版
◆1人◆640KB◆5280日元◆限定版7800日元◆推荐玩家年龄：12岁以上



《三国无双》是一个PS2上崛起的日式ACT系列，操纵大家耳熟能详却完全不同于传统印象的三国名将，纵横厮杀于战场，以一己之勇大破敌军。爽快的砍杀、漂亮的人设、华丽的招式、炫丽的无双技、令人欲罢不能的武器收集……高起点大手笔的"《无双》系列"注定需要高性能主机的支撑，掌机玩家也因此一直难以与这个著名的系列结缘。不过机能强大的PSP实现了这个零的突破。以PSP版为起点，GBA版的《真・三国无双》也以Q版形象推出，NDS版也发布，到2005年末更有趋于成熟的《激・战国无双》……这些都是后话了，下面让我们一起来看看这款掌机上首款《无双》的风范，重温一下看到掌机平台上如此接近原作的《真・三国无双》时的感动！

菜单解说

菜单	
无双モード	无双模式，相当于故事模式，在这里选择武将并完成他们自己的战斗。
フリーモード	自由模式，可以用任意已有的武将来挑战所有已经打出的关卡。
副将幕舍	查看副将资料、交换副将的选项。
オプション	设定选项，包括游戏设定、声音选项等。
再开	游戏中存档后退出时多出的选项，直接接续游戏中的记录。



副将幕舍	
配下一览	查看副将的能力。
配下交换	和朋友交换副将的选项。
副将ファイル	查看副将的资料，包括生卒于何时及历史上该人物的简介。

オプション	
ゲーム设定	包括难度设定（简单、普通、难、激难）和敌人体力显示选项（ON和OFF）。
操作设定	改变按键操作方式的设定。
サウンド设定	BGM音量和效果音量调节，各15级，还有可以听游戏中音乐的サウンドテスト选项。
メモリースティック	记忆棒选项，存档和读档。
GAME PREVIEWS	厂商广告，可以无视之……

游戏操作

基本操作

菜单画面中，○是决定，×是退出，每关开始前的剧情介绍画面可以按×跳过。下面是游戏中的默认操作。

□	攻击
×	跳／乘上座骑或从座骑上下来。
△	蓄力攻击，又称CHARGE攻击。
○	积蓄无双槽或发动无双乱舞。
L	防御，被击飞或倒地时按为受身。
R	射箭准备状态。
SELECT	小战斗中的地图切换。
START	暂停游戏并可以查看战场情报、胜败条件及情报履历。
滑杆	控制角色的移动。
↑↓	选择副将。
→	发动副将技能。

和其他ACT一样，本作也可以实现跳起后按□来实现空中攻击，空中时按△则是威力及范围都更大的对地攻击。

还有L+△这样的防御反击组合技，发动成功后角色全身无敌，可以弹周围的敌人并给予敌人很大的伤害。按R进入的射箭准备状态为第一人称视角，将圆圈对准目标后，按□是射单支箭，按△则是射可以将目标射晕的蓄力箭，无双槽满的情况下按住○则可以连射。

按L键进入防御状态后，画面会立刻变成第三人称视角，这样转身时立即按R，就可以正对刚才身后的了。按住R，还可以实现角色面对前方左右横行及后退的行走方向。



连击

游戏中，连按□可以实现普通攻击连击，最多6下；△配合□可以使出威力作用都更大的蓄力组合攻击，连击数和角色的等级有关。

连击方式	最低发动等级
□□□□	1
□□□□□	4
□□□□□□	7
△	1
□△	1
□□△	1
□□△△	4
□□△△△	7
□□□△	7
□□□□△	7



战斗系统



士气

本作中，士气被提高到了相当重要的地位，无论将领有没有败走，只要哪方士气没有了，就算失败。战斗中双方士气都会逐渐降低，而杀敌兵敌将都会加速敌方士气槽减少，降低士气由少到多为普通士兵－兵长－副将－主将。除了这些，一些副将技能如大喝和鼓舞则可以分别降低士气和增加士气。每胜一场小场战斗会增加一级士气，最高5级，如果该阵地某方有多个部队参战，则士气按全部士气计算，总数最高为8级。在没有山地先导的副将技能时经过山地（地图上为红色路线）及没有渡河副将技能时经过河流（地图上为蓝色路线），每走一格也会降一级士气，这个大家要注意。

战斗

因为机能关系，本作未能做出原作的整个战场，而是将整个战场分为一个一个的局域战场，在己方完全占领的地方可以一直行走，走过有敌兵敌将的方块就会进入小场的局域战斗。如前所说，局域战斗中，除了攻占敌军本阵杀死总大将就算胜利外，其余战斗不论有没有杀死敌将，只要敌军士气槽空，我方便算胜利。普通战场遭遇敌将或我方据点、粮仓、本阵遭到敌将攻击时，可以直接去杀敌将；如果去攻占有敌将把守的据点、粮仓、本阵，只有敌军士气降到一定程度才会出现，两三支部队把守时，敌军士气降到3时敌将出现；一支部队则要把敌军士气降到2才会出现敌将。一个战场内最多可以有六支部队战斗，每方最多有三支部队，如果某个阵地已有三方部队在作战，玩家军队再参入的话，就会有一支我方部队强制退出。

兵粮

战斗中还有一项非常重要的，那就是兵粮，即剩余时间，兵粮没了即使马上就砍倒BOSS也算失败。有的战斗如官渡之战，袁绍军的大兵粮库被占领后还会导致士气大降。最大限度地减少消耗兵粮的方法包括少走冤枉路；每场战斗都保证速战速决；尽多地占领敌军兵粮库；带有“兵粮管理”技能的副将，这样在兵粮库回复体力时就不会减少剩余时间；“接收”技能虽然能使占领兵粮库后的剩余时间增加量上升，但效果不是太明显。占领敌军粮库可以增加剩余时间并回复体力，我方粮库被占领则减少剩余时间。

骑乘

如果所带副将技能为骑乘、赤兔马、绝影、爪黄飞电、的卢时，那么每个小场战斗开始时武将就会骑马出战，马上也有普通攻击和蓄力攻击及无双攻击，但马上发动的无双技虽然威力更大，但大都是一下将敌人打飞，无法形成连击。另外，马战时战马跑动得很快，但按住L，就可以让马小范围地前进、后退及左右横行，这样就能有效地对范围内的敌人进行有效地马上打击了。马战最强的是马超，周泰也不错。

骑乘为骑普通战马出战，除了赶路和普通战斗，作用不是很大，前方有副将及以上级别将领都会使其受惊而停下来。骑特殊战马出战则需要带上有“赤兔马”、“绝影”、“爪黄飞电”或“的卢”技能的副将，这四种战马除了能将BOSS以外的全部敌人撞倒，还有特殊能力，如赤兔马奔跑速度、冲撞力都很可观，而绝影则能使武将不被打下马来。

如果带上有“战斗象”副将能力的副将，那么开始时就可以骑象出战，象的冲撞力最大，但奔跑速度较慢，每个武将在象上的攻击方式都一样，按□为前方普通攻击，按△则为踏出大范围大攻击力的冲击波，无双槽满后按○则为大象进入暴走状态的无双技。

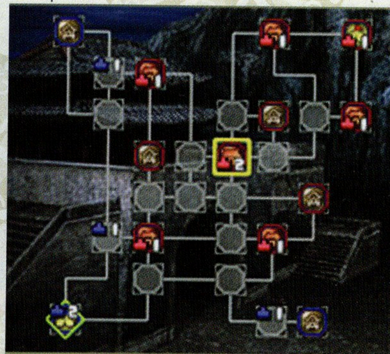
奖励

完成一场战斗，游戏会根据玩家的杀敌数和所杀敌将奖励给玩家武勋值，有E～SS七种评价，过关评价直接关系到收到的副将。而不同难度还有不同的奖励修正。

道具

游戏中只有两种道具，即玉玺和宝箱，玉玺可以加满无双槽并且短时间内令武将的无双槽不减；宝箱则是直接让武将升一级，当玩家的武将杀敌数达到400时，就会受到敌军一名高级别武将的注意并主动来挑战，将其杀死后就会出现宝箱。

地图单位	
普通阵地	最普通的战场。
兵粮库	即粮仓，走到我军粮仓上能以减少剩余时间代价来回复主将及副将的体力，占领敌军粮仓增加300秒剩余时间。
大兵粮库	作用同兵粮库，占领敌军大兵粮库能增加600秒剩余时间，同样，我方大兵粮库被占领，所扣减的时间也更多。
兵砦	即据点，战败武将可以从兵寨复归。
城砦（大砦）	作用同兵寨，但处在重要位置、一般有重兵猛将把守。
本阵	大本营，被对方占领后便算失败。
单行路	只能沿一个方向前进，不能往回走，有箭头表示。
山地	除非带有山地先导技能的副将，否则经过会减一级士气，地图上用红色路线表示。
河川	除非带有渡河技能的副将，否则经过会减一级士气，地图上用蓝色路线表示。



副将详解



副将是本作的一大特色，副将有点类似于《真・三国无双3》里的护卫兵，但他的作用又远远大于护卫兵，副将还有着支援效果、战场特性、战斗技能等其他作用——说白了，就是把副将、道具什么的都整合在一起了。

游戏中有200名副将，包括我们可以选用的那些君主、猛将，也有故事中的二流角色甚至是为衬托他人英勇、出来即被砍死的货色们——这些都是来自于三国，还有来自于《水浒传》的琼英、李师师、扈三娘以及《战国无双》中的武将。这些副将的出现没有什么特定的方法，就是随机的，但像《水浒传》和《战国无双》的角色，是一定要在通关评价之后才出现的——不过也是随机。评价越高，副将出现得就越多，而评价的高低与难度有关。

每个武将的每场战斗最多可以带四名副将，副将的阶级数值总和不能超过各自统帅值，所以，战斗前合适地搭配武将也是很需要动脑的。

副将能力

副将的能力包括个人能力、所带部队种类、战场特性、支援效果及战斗技能。除了这些，还有副将们的出身和使用武器类型。

个人能力

武将的个人能力包括阶级、体力、攻击、防御和成长5项，阶级是武将的身份标志，阶级越高水平自然越强，同时也是所占主将统帅值的数字显示；其余四项则由字母表示，分为SS、S、A、B、C、D六个等级。

部队种类

就是副将所带兵种，包括近卫军、藤甲军、弩手、正规军等。各兵种间的表现上有一定差异，如藤甲军特别怕火；投爆大队虽然体力少但投炸弹的攻击力相当高，且可以在敌人被炸上天没落地时继续炸，不过这个兵种的攻击不分敌我，只要在爆炸范围内，一律炸上天——敌方的投爆手就够头疼了，我们自己就尽量避免再带上这种部队来添乱子了；巫女队虽然HP少，但在武将被一群敌将围攻时，她们的攻击往往会给主将解围。

战场特性

战场特性即副将自带的特性，这些特性的用处各有千秋，比如“兵粮管理”，可以让我方在兵粮库回复时不会扣减剩余时间，这在后面的几关几乎是必备的，否则和敌将拼个险胜，去回复一下时间就不够了；同样，抢下敌人粮库就能得到更多时间的“接收”在粮食极度匮乏的战役中也有一定的作用，不过要看敌方兵粮库的数量。另外，在后期一些复杂的地形，可以在河川地形、山地地形也不减士气的“渡河”和“山地先导”也是必备的，否则经过一番长途跋涉，自己的队伍没有了士气也就没法战斗了——其他当然也都各有用处，大家玩时体会吧。

注意，在地图上一旦发现两个区域间的连线的颜色为红色（山地）、蓝色（河川）时，就要注意选择合适的战场特性了。

支援效果

支援效果无需发动，可以直接令武将能力增加，这些效果分为补正类、骑乘类、回复类和附加属性四类。

其中补正类是增减武将的各项能力，注意，是增减，有的副将不仅不会增加武将的能力，还会降低武将相应的能力，其中攻击++、体力++等在战斗中非常有用；如果要培养武将、副将，也别忘了在队伍中带上至少一个成长效果和修炼效果的副将，成长是让玩家选用的主将加速成长，修炼则是加速副将们的成长。骑乘类则是让武将骑上马、象什么的上场。回复类不必解释，就是自动回复体力、士气、无双槽等。附加属性类则是让武将的攻击带有一定的属性效果。

战斗技能

战斗技能在作战中按右键才会发动，包括回复类、补正类、效果类和属性类，回复类包括回复体力、士气、无双槽等，效果类则是让己方速度、防御等增加或让敌方能力降低等，属性类则是一定时间内，我方的全体武将、副将的攻击都带有属性效果。另外，像“火矢”、“火计”这样的技能在雨天是无法发动的；献身虽然可以给主将补大量HP，但副将自己也会只剩一丝体力而命悬一线，因此不到万不得已尽量别用；而诸如心眼、突击这些有时间限制的技能发动时，如果发动的副将被打倒（不一定被打死），那么技能效果也会随之消失，当敌方有副将发动此类技能时，也尽量把发动技能的副将打倒吧。

副将技能表

以下是所有的副将技能，放在这里，给大家个参照。掌握好副将的技能，才能真正地将他们的能力发挥至最大。

技能	效果
渡河	走过河川地形时士气不减
山地先导	走过山川地形时士气不减
晴女·晴男	不会下雨
接收	占领兵粮库时获得的兵粮量上升
兵粮管理	补充体力时不消耗兵粮
应急手当	区域战斗结束时体力自动恢复20点
毒沼耐性	走入毒沼也不会损失体力
不屈	不回本阵或城砦时也有一定几率重返战场
修炼	同军团所属武将更容易成长
攻击－	主将攻击力－5
攻击＋	主将攻击力+5
攻击++	主将攻击力+10
防御－	主将防御力－5
防御＋	主将防御力+5
防御++	主将防御力+10
体力－	主将体力－30
体力＋	主将体力+30
体力++	主将体力+50
成长－	主将成长力－5
成长＋	主将成长力+5
成长++	主将成长力+10
武器扩大	攻击范围1.5倍
赤兔马	骑赤兔马开始战斗
的卢	骑的卢开始战斗
爪黄飞电	骑爪黄飞电开始战斗
绝影	骑绝影开始战斗
骑乘	骑马开始战斗
战斗象	骑象开始战斗
斗气	主将无双槽自动缓慢回复
治愈	我方体力自动小回复
治愈＋	我方体力自动大回复
炎术	蓄力攻击带有炎属性
雷术	蓄力攻击带有雷属性
斩术	蓄力攻击带有斩属性
冰术	蓄力攻击带有冰属性
烈术	蓄力攻击带有烈属性
毒术	蓄力攻击带有毒属性
炎术＋	蓄力攻击带有强力炎属性
雷术＋	蓄力攻击带有强力雷属性
斩术＋	蓄力攻击带有强力斩属性
冰术＋	蓄力攻击带有强力冰属性
烈术＋	蓄力攻击带有强力烈属性
毒术＋	蓄力攻击带有强力毒属性
回复	我方全武将体力恢复20点
回复＋	我方全武将体力恢复50点
回复++	我方全武将体力恢复100点
突击	我方全武将20秒内攻击力上升
突击＋	我方全武将30秒内攻击力上升
突击++	我方全武将30秒内攻击力上升且无双槽全满
铁壁	我方全武将20秒内防御力上升
铁壁＋	我方全武将30秒内防御力上升
铁壁++	我方全武将30秒内防御力上升且无双槽全满
神速	30秒内移动速度上升
神速＋	60秒内移动速度上升
神速++	90秒内移动速度上升
激励	无双槽全满（使用间隔：长）
激励＋	无双槽全满（使用间隔：短）
鼓舞	我军士气小回复
鼓舞＋	我军士气中回复
鼓舞++	我军士气大回复
大喝	降敌敌军士气
大喝＋	大幅降低降敌敌军士气
冰结	使用者周围小范围敌人全部被冻结
冰结＋	使用者周围大范围敌人全部被冰结
火矢	30秒内我军可以使用火矢，雨天无效
火矢＋	60秒内我军可以使用火矢，雨天无效
火计	给予敌全军持续伤害，雨天无效
招雨	使战场下起雨来，专克火计
反计	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：长）
反计＋	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：中）
反计++	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：短）
献身	用使用者的体力来回复主将的体力
献身＋	用使用者的体力来回复主将更多的体力
心眼	20秒内敌人的行动变慢
心眼＋	30秒内敌人的行动变慢
炎术奥传	15秒内主将的全体攻击带有炎属性效果
雷术奥传	15秒内主将的全体攻击带有雷属性效果
斩术奥传	15秒内主将的全体攻击带有斩属性效果
冰术奥传	15秒内主将的全体攻击带有冰属性效果
烈术奥传	15秒内主将的全体攻击带有烈属性效果
毒术奥传	15秒内主将的全体攻击带有毒属性效果
奋战	60秒内使用者的战斗效率上升
奋战＋	120秒内使用者的战斗效率上升



全副将资料表

下面是全部200名副将的资料，“阶级”一栏和正式游戏中未必相同，如果武将和所带副将的出身地相同，那么所带副将的阶级数就会减1，游戏中显示的阶级即为修正过的数值，各位玩家不必去另算。**（表格中，个人能力一栏依次为阶级、体力、攻击、防御和成长。）**

名字	出身	武器	个人能力	部队种类	战场特性	支援效果	战斗技能
吕布	并州	长柄	20/SS/SS/SS/C	精锐	不屈	武器扩大	炎术奥传
袁绍	予州	刀剑	19/S/A/S/S	弩兵大队	兵粮管理	治愈＋	火矢＋
曹操	予州	刀剑	19/A/A/S/SS	亲卫队	修炼	斩术＋	回复＋＋
孙坚	冀州	特殊	19/S/S/A/S	亲卫队	兵粮管理	攻击＋＋	心眼＋
孙权	扬州	刀剑	19/A/S/S/S	亲卫队	兵粮管理	斩术＋	回复＋＋
孙策	扬州	特殊	19/C/SS/S/SS	亲卫队	兵粮管理	武器扩大	心眼＋
张角	冀州	特殊	19/SS/C/S/SS	亲卫队	不屈	炎术＋＋	炎术奥传
董卓	凉州	刀剑	19/SS/SS/S/C	亲卫队	兵粮管理	治愈＋	突击＋＋
孟获	南中	特殊	19/SS/SS/S/C	亲卫队	睛男	武器扩大	炎术奥传
刘备	幽州	刀剑	19/S/A/S/S	亲卫队	兵粮管理	治愈＋	回复＋＋
明智光秀	倭国	刀剑	18/S/S/B/S	精锐	不屈	雷术＋	雷术奥传
稻姬	倭国	特殊	18/B/A/S/SS	弩兵大队	应急手当	治愈＋	火矢＋
今川义元	倭国	特殊	18/S/C/SS/S	亲卫队	接收	治愈＋	回复＋＋
上杉谦信	倭国	刀剑	18/A/SS/A/A	亲卫队	不屈	冰术＋	冰术奥传
阿市	倭国	特殊	18/S/S/C/SS	近卫中队	睛女	雷术＋	雷术奥传
阿国	倭国	特殊	18/A/B/S/SS	近卫中队	应急手当	炎术＋	回复＋＋
织田信长	倭国	刀剑	18/SS/A/A/A	亲卫队	修炼	斗气	大喝＋
夏侯渊	予州	特殊	18/A/S/S/A	精锐	接收	毒术＋	心眼＋
夏侯惇	予州	刀剑	18/S/A/S/A	精锐	接收	武器扩大	心眼＋
关羽	司州	长柄	18/S/SS/B/A	精锐	不屈	武器扩大	雷术奥传
甘宁	益州	刀剑	18/S/SS/C/S	精锐	渡河	武器扩大	雷术奥传
姜维	凉州	长柄	18/A/A/SS/A	精锐	兵粮管理	防御＋＋	回复＋＋
许褚	予州	特殊	18/SS/SS/B/B	精锐	接收	治愈＋	突击＋＋
魏延	荆州	长柄	18/SS/S/S/C	精锐	接收	体力＋＋	斩术奥传
くのいち	倭国	刀剑	18/A/A/SS/A	近卫中队	接收	治愈＋	献身＋
琼英	并州	特殊	18/B/A/S/SS	弩兵大队	睛女	冰术＋	冰结＋
月英	荆州	长柄	18/B/B/SS/SS	近卫中队	修炼	成长＋＋	冰术奥传
黄盖	荆州	特殊	18/B/S/S/S	弩兵大队	接收	烈术＋	火矢＋
黄忠	荆州	刀剑	18/C/S/SS/S	弩兵大队	接收	毒术＋	火矢＋
扈三娘	兖州	刀剑	18/B/S/A/SS	亲卫队	不屈	斩术＋	斩术奥传
五右卫门	倭国	特殊	18/SS/S/B/A	精锐	不屈	防御＋＋	雷术奥传
杂贺孙市	倭国	特殊	18/A/SS/S/B	精锐	山地先导	治愈＋	大喝＋
蔡文姬	兖州	刀剑	18/S/A/B/SS	藤甲兵	修炼	成长＋＋	炎术奥传
真田幸村	倭国	长柄	18/A/S/S/A	精锐	应急手当	斗气	炎术奥传
司马懿	司州	特殊	18/S/B/SS/A	精锐	修炼	成长＋＋	毒术奥传
周泰	扬州	刀剑	18/SS/B/S/A	精锐	渡河	攻击＋＋	斩术奥传
周瑜	扬州	刀剑	18/C/A/SS/SS	精锐	修炼	成长＋＋	火计
祝融	南中	刀剑	18/S/SS/C/S	精锐	应急手当	体力＋＋	大喝＋
小乔	扬州	特殊	18/B/A/S/SS	近卫中队	应急手当	治愈＋	回复＋＋
诸葛亮	徐州	特殊	18/S/C/SS/S	精锐	修炼	治愈＋	回复＋＋
甄姬	冀州	特殊	18/S/C/S/SS	近卫中队	应急手当	成长＋＋	冰术奥传
徐晃	司州	长柄	18/SS/A/S/B	精锐	接收	防御＋＋	献身＋
曹仁	予州	刀剑	18/S/S/S/B	精锐	接收	治愈＋	突击＋＋
孙尚香	扬州	刀剑	18/A/A/S/S	近卫中队	应急手当	烈术＋	回复＋＋
太史慈	青州	特殊	18/S/S/B/S	精锐	接收	体力＋＋	大喝＋
武田信玄	倭国	特殊	18/C/S/SS/A	亲卫队	渡河	炎术＋	炎术奥传
大乔	扬州	特殊	18/B/A/S/SS	近卫中队	应急手当	治愈＋	回复＋＋
伊达政宗	倭国	特殊	18/SS/S/B/A	亲卫队	应急手当	斗气	冰术奥传
赵云	冀州	长柄	18/A/S/S/A	精锐	不屈	攻击＋＋	烈术奥传
张郃	冀州	刀剑	18/S/A/S/A	精锐	接收	治愈＋	心眼＋
貂蝉	并州	特殊	18/B/A/S/SS	近卫中队	应急手当	治愈＋	回复＋＋
张飞	幽州	长柄	18/SS/SS/C/A	精锐	接收	斗气	大喝＋
张辽	并州	长柄	18/B/S/SS/A	精锐	接收	体力＋＋	大喝＋
典韦	兖州	刀剑	18/SS/S/C/S	精锐	接收	攻击＋＋	献身＋
浓姬	倭国	特殊	18/B/A/S/SS	近卫中队	兵粮管理	斗气	烈术奥传
羽柴秀吉	倭国	长柄	18/A/B/SS/S	精锐	修炼	成长＋＋	火计
服部半藏	倭国	刀剑	18/S/A/A/S	精锐	不屈	烈术＋	烈术奥传
马超	司州	长柄	18/B/SS/A/S	精锐	山地先导	雷术＋	大喝＋
庞统	荆州	特殊	18/S/C/SS/S	精锐	修炼	成长＋＋	冰术奥传
本多忠胜	倭国	长柄	18/S/SS/S/C	精锐	不屈	武器扩大	大喝＋
前田庆次	倭国	长柄	18/S/SS/A/B	精锐	接收	武器扩大	突击＋＋
森兰丸	倭国	刀剑	18/S/S/S/B	精锐	兵粮管理	冰术＋	献身＋
陆逊	扬州	刀剑	18/S/B/S/S	精锐	渡河	防御＋＋	火计
李师师	予州	特殊	18/A/B/S/SS	弓兵中队	应急手当	治愈＋	回复＋＋
吕蒙	予州	长柄	18/C/A/SS/SS	精锐	兵粮管理	治愈＋	回复＋＋
贾诩	凉州	刀剑	15/S/C/SS/B	正规兵	应急手当	骑乘	毒术奥传
荀彧	予州	刀剑	14/B/D/S/SS	正规兵	修炼	雷术	回复＋＋
荀攸	予州	刀剑	14/A/C/S/S	正规兵	兵粮管理	冰术	冰结＋
徐庶	予州	刀剑	13/B/B/S/S	弓兵大队	—	炎术	火矢＋
文丑	冀州	刀剑	13/S/SS/C/C	正规兵	—	武器扩大	心眼＋
庞德	予州	特殊	13/A/S/B/A	正规兵	—	武器扩大	鼓舞＋＋
鲁肃	徐州	刀剑	13/B/B/S/S	正规兵	修炼	—	回复＋＋
皇甫嵩	凉州	特殊	12/S/B/A/A	正规兵	睛男	骑乘	鼓舞＋＋
徐盛	徐州	特殊	12/A/A/A/A	正规兵	修炼	体力－	大喝
曹丕	予州	刀剑	12/A/B/A/S	正规兵	—	攻击＋	反计＋＋
张宝	冀州	刀剑	12/A/B/A/S	巫女队	—	毒术	回复＋
程昱	幽州	特殊	12/A/A/A/A	正规兵	—	烈术	回复＋
邓艾	荆州	刀剑	12/B/S/A/A	正规兵	—	斩术	突击＋
满宠	司州	刀剑	12/S/B/A/A	正规兵	兵粮管理	—	冰结
郭嘉	予州	刀剑	11/A/D/S/A	正规兵	应急手当	—	回复＋＋
夏侯霸	予州	长柄	11/A/A/A/B	正规兵	睛男	—	大喝
乐进	兖州	长柄	11/S/A/B/B	正规兵	接收	爪黄飞电	奋战＋
严颜	益州	特殊	11/A/A/B/A	正规兵	山地先导	—	心眼＋
公孙瓒	幽州	刀剑	11/A/A/B/A	正规兵	—	斗气	心眼
兀突骨	南中	特殊	11/SS/S/D/D	藤甲兵	毒沼耐性	防御＋＋	铁壁＋
朱桓	扬州	特殊	11/A/A/A/B	正规兵	渡河	—	心眼＋
蒋钦	扬州	长柄	11/B/S/B/A	正规兵	渡河	—	大喝
诸葛瑾	徐州	刀剑	11/A/C/A/S	正规兵	修炼	体力－	回复＋＋
张梁	冀州	刀剑	11/A/A/B/A	巫女队	—	治愈	回复＋
李严	荆州	刀剑	11/A/A/A/B	正规兵	—	防御＋	突击＋
王平	益州	特殊	10/A/A/A/B	正规兵	山地先导	—	鼓舞＋＋
贾逵	司州	刀剑	10/A/B/A/A	正规兵	—	绝影	神速
华雄	凉州	长柄	10/B/S/B/B	正规兵	—	骑乘	心眼＋
关平	冀州	特殊	10/A/A/B/A	正规兵	—	治愈	奋战＋
胡质	扬州	长柄	10/A/C/A/A	正规兵	渡河	成长＋	突击＋
钟会	予州	长柄	10/S/C/A/B	正规兵	应急手当	—	回复＋
审配	冀州	刀剑	10/A/B/A/A	正规兵	—	治愈	神速
孙韶	扬州	长柄	10/A/A/B/A	正规兵	渡河	—	鼓舞＋＋
张承	徐州	长柄	10/A/B/A/A	正规兵	修炼	体力－	鼓舞＋＋
田丰	冀州	刀剑	10/A/C/S/B	正规兵	—	治愈	突击＋
马良	荆州	刀剑	10/B/C/A/S	正规兵	—	防御＋	回复＋
法正	司州	刀剑	10/S/C/A/B	正规兵	应急手当	—	回复＋
李儒	凉州	刀剑	10/A/C/S/B	正规兵	应急手当	骑乘	回复
李典	冀州	刀剑	10/A/A/A/B	正规兵	—	—	心眼＋
凌统	扬州	长柄	10/B/S/B/A	正规兵	渡河	—	心眼＋
于禁	兖州	长柄	9/A/A/B/B	正规兵	接收	防御－	鼓舞＋
夏侯尚	予州	长柄	9/A/B/A/B	正规兵	—	攻击＋	回复
关兴	司州	特殊	9/B/A/B/B	正规兵	兵粮管理	—	鼓舞＋

名字	出身	武器	个人能力	部队种类	战场特性	支援效果	战斗技能
韩当	幽州	刀剑	9/B/A/B/B	正规兵	—	斗气	鼓舞+
颜良	冀州	刀剑	9/B/S/C/B	正规兵	—	治愈	心眼
周鲂	扬州	刀剑	9/B/C/A/A	正规兵	渡河	成长+	鼓舞+
朱俊	扬州	特殊	9/A/B/B/A	正规兵	渡河	—	回复+
朱然	扬州	长柄	9/A/B/B/A	正规兵	渡河	—	心眼
朱治	扬州	长柄	9/B/C/A/A	正规兵	渡河	成长+	鼓舞+
辛毗	予州	刀剑	9/B/C/A/A	正规兵	—	攻击+	激励+
沮授	冀州	刀剑	9/A/C/A/A	正规兵	—	治愈	回复
张苞	幽州	长柄	9/B/A/B/B	正规兵	—	斗气	心眼
张翼	益州	特殊	9/A/B/B/A	正规兵	山地先导	体力+	铁壁
程昱	兖州	刀剑	9/A/C/A/B	正规兵	接收	—	冰结
丁奉	扬州	刀剑	9/A/A/B/B	正规兵	渡河	—	鼓舞+
马岱	司州	长柄	9/B/A/B/A	正规兵	不屈	—	铁壁
孟达	司州	特殊	9/A/B/A/B	正规兵	兵粮管理	成长−	回复+
刘封	荆州	刀剑	9/B/A/C/A	正规兵	—	防御+	心眼
袁尚	予州	刀剑	8/B/B/B/A	正规兵	—	—	大喝
王朗	徐州	特殊	8/B/C/A/B	弓兵大队	修炼	体力−	火矢+
夏侯威	予州	长柄	8/B/B/B/B	正规兵	—	攻击+	激励+
关索	司州	特殊	8/B/A/B/B	正规兵	兵粮管理	—	铁壁
高顺	并州	长柄	8/B/A/B/B	正规兵	—	赤兔马	心眼
高览	冀州	长柄	8/B/A/B/B	正规兵	—	治愈	奋战
周仓	予州	长柄	8/B/A/B/B	正规兵	—	攻击+	奋战+
辛评	予州	长柄	8/B/C/A/B	正规兵	—	攻击+	突击
徐荣	幽州	刀剑	8/B/B/B/B	正规兵	—	斗气	激励+
曹休	予州	刀剑	8/B/B/B/B	正规兵	—	攻击+	鼓舞
曹洪	予州	刀剑	8/B/A/C/B	正规兵	—	成长+	大喝
张绣	凉州	刀剑	8/B/B/B/B	正规兵	晴男	骑乘	激励+
董袭	扬州	刀剑	8/B/A/B/B	正规兵	渡河	成长+	神速++
潘璋	兖州	特殊	8/B/A/B/C	正规兵	接收	体力+	神速++
刘晔	扬州	刀剑	8/B/D/A/A	正规兵	渡河	成长+	回复+
廖化	荆州	长柄	8/B/B/B/B	正规兵	—	防御++	神速++
凌操	扬州	长柄	8/B/A/C/B	正规兵	渡河	—	大喝
吕凯	益州	刀剑	8/B/C/B/A	正规兵	毒沼	耐性	体力+
袁术	予州	刀剑	7/B/B/B/B	正规兵	—	攻击+	神速
郭图	予州	刀剑	7/B/C/A/C	正规兵	—	攻击++	回复
简雍	幽州	长柄	7/C/C/B/A	正规兵	—	斗气	回复+
牛金	荆州	长柄	7/B/A/C/C	正规兵	—	防御++	奋战+
高干	兖州	长柄	7/B/C/B/B	正规兵	接收	体力+	神速+
高翔	益州	长柄	7/C/B/B/B	正规兵	山地先导	体力+	激励
谷利	扬州	特殊	7/B/B/B/B	正规兵	—	—	献身
胡班	司州	刀剑	7/B/C/B/B	正规兵	兵粮管理	—	鼓舞
朱灵	青州	长柄	7/B/B/B/C	正规兵	不屈	成长++	回复
朵思大王	南中	特殊	7/B/B/B/B	正规兵	毒沼耐性	—	激励
张济	凉州	刀剑	7/B/B/B/B	正规兵	不屈	骑乘	奋战+
马谡	荆州	刀剑	7/B/B/B/B	正规兵	应急手当	防御−	反计+
马忠	益州	长柄	7/B/B/B/C	正规兵	山地先导	体力++	神速+
糜竺	徐州	刀剑	7/C/C/B/A	正规兵	修炼	的卢	招雨
卞喜	并州	长柄	7/B/B/B/C	正规兵	晴男	斗气	神速+
逢纪	冀州	刀剑	7/B/D/A/C	正规兵	晴男	治愈	回复+
刘辟	予州	长柄	7/B/B/B/B	正规兵	—	—	献身
梁绪	凉州	长柄	7/B/B/B/B	正规兵	—	骑乘	激励
尹赏	凉州	刀剑	6/C/C/B/B	正规兵	晴男	骑乘	激励
王方	并州	刀剑	6/C/C/B/B	正规兵	雨男	斗气	神速+
华歆	青州	长柄	6/C/C/A/C	弓兵中队	不屈	成长+	火矢
夏侯恩	予州	刀剑	6/C/C/B/B	正规兵	—	攻击+	鼓舞
管亥	青州	特殊	6/C/A/C/C	正规兵	不屈	防御+	奋战
胡轸	凉州	刀剑	6/C/A/D/D	投爆大队	修炼	骑乘	突击++

名字	出身	武器	个人能力	部队种类	战场特性	支援效果	战斗技能
吴兰	益州	特殊	6/C/A/C/C	正规兵	山地先导	体力++	奋战
沙摩柯	荆州	特殊	6/C/A/C/C	正规兵	晴男	—	大喝
秦琪	兖州	长柄	6/C/D/B/A	正规兵	—	斗气	回复+
淳于琼	兖州	长柄	6/B/B/C/C	正规兵	接收	体力+	神速+
全琮	扬州	刀剑	6/C/B/C/B	正规兵	渡河	成长+	激励
带来洞主	南中	刀剑	6/C/C/B/B	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	奋战
裴元绍	予州	刀剑	6/C/C/B/B	正规兵	—	攻击++	神速+
樊稠	予州	特殊	6/B/B/C/C	正规兵	—	攻击++	奋战
雷铜	益州	长柄	6/B/B/C/C	正规兵	山地先导	体力++	神速
阿会喃	南中	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	毒沼耐性	战斗象	神速
何仪	予州	长柄	5/C/B/C/C	正规兵	—	攻击++	神速
高昇	荆州	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	—	防御++	神速
高定	益州	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	山地先导	体力++	神速
陈式	益州	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	山地先导	体力++	神速
程志远	幽州	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	晴男	斗气	奋战
董荼那	南中	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	毒沼耐性	战斗象	奋战
邓茂	幽州	长柄	5/C/B/C/C	正规兵	晴男	—	献身
靡芳	徐州	刀剑	5/C/B/C/C	正规兵	修炼	体力+	神速
木鹿大王	南中	刀剑	5/C/B/C/C	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	招雨
吕旷	冀州	长柄	5/C/B/C/C	正规兵	晴男	治疗	神速
郭汜	凉州	刀剑	4/C/B/C/D	正规兵	修炼	骑乘	奋战
韩猛	冀州	刀剑	4/C/C/C/C	正规兵	晴男	斗气	神速
董旻	凉州	长柄	4/C/B/C/C	正规兵	晴男	骑乘	奋战
马遵	凉州	长柄	4/C/C/C/C	正规兵	—	骑乘	突击++
杨锋	司州	长柄	4/C/C/C/C	正规兵	兵粮管理	—	反计
李傕	凉州	刀剑	4/C/B/C/D	正规兵	修炼	骑乘	奋战
吕翔	冀州	长柄	4/D/B/C/C	正规兵	—	治愈	鼓舞
何进	荆州	长柄	3/D/C/D/B	投爆大队	—	防御+	鼓舞
牛辅	凉州	刀剑	3/D/B/D/C	投爆大队	修炼	骑乘	奋战
傅士仁	幽州	长柄	3/D/B/C/D	正规兵	晴男	斗气	神速
孟优	南中	特殊	3/D/B/D/C	投爆大队	毒沼耐性	体力+	突击
严政	予州	特殊	2/C/C/C/D	正规兵	—	攻击+	神速
刘禅	益州	刀剑	2/D/D/D/B	投爆大队	修炼	体力++	—
夏侯楙	予州	刀剑	1/D/D/D/D	投爆大队	毒沼耐性	攻击++	—



文 马修

激戦国無双

GEKI·SENGOKU MUSOU

PSP PlayStation Portable

激·战国无双

激·战国无双

◆Koei◆ACT◆2005年12月8日◆日版◆1～4人◆720KB◆5280日元

◆"《激·战国无双》特典盒"同时发售◆推荐玩家年龄：12岁以上

"《无双》系列"向来有"时间杀手"之称，收集武将、收集武器、把武将能力练满、挑战高难度……不这款PSP上的《激·战国无双》亦是如此，经历了PSP前作《真·三国无双》的初试，保留了PS2版原作精华及PSP前作的副将收集系统的本作在各方面都已显现出PSP"《无双》系列"正在走向成熟。下面，就让我们借由PSP，一起去亲身体验一下战国乱世吧！

初心者指南

"《战国无双》系列"和其孪生兄弟"《真·三国无双》系列"看似相同，但实际上区别蛮大，这个在玩时就能深切体会到。而PSP版的本作，与一年前的《真·三国无双》也有极大不同，希望下面的初心者如虎添翼指南能对大家有所帮助。

菜单

先从最基本的菜单说起，各级菜单如下：



主菜单	
合战	进入战斗模式选择画面。
各种设定	包括环境设定及记忆管理等的选项。
宝物库	查看收集了玩家收集的各种武器、副将及一些讲解等。

进入合战后的菜单	
无双演武	故事模式，角色在他的故事中战斗。
模拟演武	自由模式，可以随时挑战任何时候已出现的章节和关卡。
对战	2～4名玩家间进行联机对战。
再开	游戏中存档退出后才会出现的继续游戏选项，选择进入无双演武或模拟演武后该项记录消失。

武器库	
武器一览	查看获得的武器资料。
副将一览	查看获得的副将资料。
チュートリアル	游戏中一些要素的解说。

各种设定和环境设定

各种设定下有三个选项，第一项是更改各种设定的环境设定，第二项是存档读档选项，第三项GAME PREVIEWS可以无视。

环境设定内容如下	
难易度	有天国、やさしい、普通、难しい、地狱5个选项。依次是从极简单到高难，游戏默认是やさしい，即简单难度。
敌体力ゲージ	敌人体力槽开关选项，有表示する（开启）和表示しなう（关闭）两个选项，默认为表示する，即开启。
操作设定	各种操作方法的切换，默认的操作方法不错，对□键虐待不算严重。
サウンド设定	背景音乐和音效的大小调节，共16段。

基本操作篇

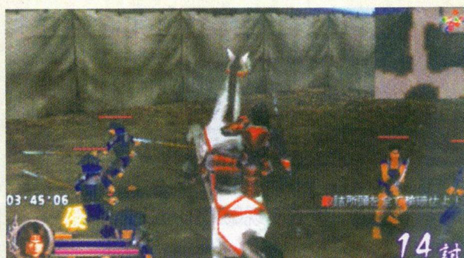
下面说一下本作的操作方法：在一般菜单画面时，○是确定；×是退出。在战斗画面中，《激·战国无双》的默认操作如下：

方向键／滑杆	操纵人物行动方向
□	普通攻击，最多8下
△	蓄力攻击和追加
○	无双奥义／蓄无双槽
×	跳跃／上马／下马
L	防御／空中时为受身
R	紧急回避
START	打开菜单画面
SELECT	战斗中右上地图是否显示的切换
SELECT+START	热启动，退出游戏回到模式选择画面

连按□是最基本的连击了；还有△延伸出来的CHARGE攻击，如△、□△、□△△△、□□△△△、□□□△△……

骑马奔跑时按△，马就会跃起来重重踏向敌兵，威力除了和武将本身有关，和马本身也有关，比如风松冲撞力度就远大于普通的战马。但是本作可视距离太近，使得原版中常用的跳踏的马术技能在本作中变得不大实用，当看到人时按△，马就已经从敌兵身上跃过了。加上本作每场小战斗开始附近就有敌人，使战马成为了本作中最没用的设定。

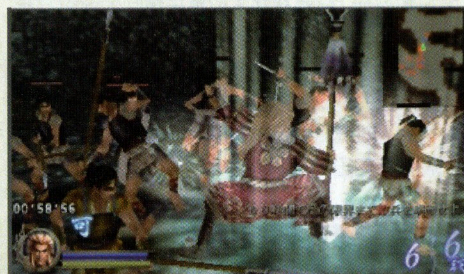
无论马上还是步行，按住L后再行走，人物就



会一直面向同一方向边行边走，这样就可以横走及倒退了。

L+△为防御反击，需要掌握好时机，反击成功的话可以弹周围的敌人并给予敌人很大的伤害。

无双奥义就是在无双槽满时按下○键发动的技能，无双奥义发动后，角色即进入各项能力都得以加强且无受创硬直的无双状态，该状态下的敌人的动作明显变慢，这个状态下对于没有发动无双奥义的敌人简直就是无敌。无双状态中，按住○即是《真·三国无双》那样的无双技；按□、△则是无双状态下的加强攻击，想进入无双状态



后立刻就挥刀砍人，就要掌握好时机，按下○后迅速按□，否则角色会在无双状态发动后傻站一下。本作的无双奥义有三种，分别是无双槽满时发的无双奥义、血红状态下无双槽满时发动的无双秘奥义以及和副将一同发动的无双最终奥义（需要极意副将技能）。



▲无双奥义



▲无双秘奥义



▲无双最终奥义

SELECT+START可以直接回到模式选择画面，如果哪一仗打输了，不仅得到的奖励少，副将的状态也降至最低，如果觉得输得不爽或忘了拿某个重要道具，就可以将SELECT+START一起按，回到标题画面。

本作取消了间接攻击，拼刀也被取消，同等级角色兵器碰撞到一起时，两人会同时被弹开并都有一小会硬直；当两人同时发动无双奥义时，那么两人都会扣血，这种设定在和弱兵打我方当然占便宜，但是困难难度下和强敌对着放无双奥义简直就是找死……

系统简介

关卡设定

无双演武模式是以每个人的篇章作为基本单位的，当打完该篇章后，就回到模式选择画面，想继续打的话就接着玩吧。

武将收集系统

本作收录了PS2版《战国无双》和《战国无双 猛将传》中的全部19名角色。游戏一开始只能选6人，分东方武士团、西方武士团和织田军三大势力，完成特定篇章后就会出现新的武将及新的势力——德川军团，下面是全部武将的出现方法：



东方武士团

真田幸村　初始使用角色
上杉谦信　初始使用角色
武田信玄　打通东方武士团篇后出现
伊达政宗　打通德川军再兴篇后出现
今川义元　打通德川军再兴篇后出现
女忍者　打通东方武士团篇后出现

西方武士团

前田庆次　打通西方武士团篇后出现
杂贺孙市　初始使用角色
五右卫门　打通西方武士团篇后出现
阿国　初始使用角色

织田军团

织田信长　初始使用角色
明智光秀　打通织田夫妻篇后出现
羽柴秀吉　打通织田军团篇后出现
森兰丸　打通织田夫妻篇后出现
阿市　初始使用角色
浓姬　打通织田军团篇后出现

德川军团

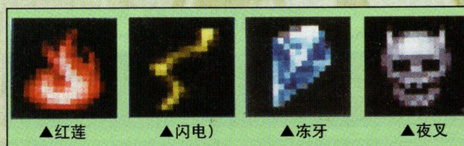
本多忠胜　打通武田军始动篇后出现
服部半藏　打通武田军始动篇后出现
稻姬　打通武田军始动篇后出现

副将系统

本作的副将收集比《真·三国无双》又有进化，已经需要一些条件，像战国武将，一般都是在战胜他的那场战役后有一定几率得到。另外，副将中照例有三国武将登场，而且是《真·三国无双》的42名武将全部登场！武将的等级直接影响到战斗中可带领副将的数目。作用方面，副将不仅能修正主将的能力值，还有一些特有的副将技能，如让主将开始就携带某些术符等。

武器收集系统

武器收集系统的回归是让玩家最为兴奋的消息之一，毕竟武器收集是《无双》的特色。本作中的武器有四级设定，前三级武器的出现比较随机，但和游戏的难度有很大关系，一般来说，难度越高，越容易拿到各方面加成高的上佳武器。最高级武器的拿法和PS2版的“《无双》系列”一样，需要在“困难”或“地狱”难度下，在某特定关卡满足某件完成起来比较困难的任务，有的角色是直接拿到武器，有的则会在地图上多出个隐藏的藏阁，占领藏阁才能拿得到了隐藏的四级武器。游戏中武器属性有四种：红莲（炎）、闪电



▲红莲　▲闪电　▲冻牙　▲夜叉

（雷）、冻牙（冰）、夜叉（吸血），武器属性的威力和角色的知力有关，知力越高，属性攻击威力就越大。另外，一些副将技能还会使角色的攻击出现一击必杀的修罗属性（对杂兵有一定几率的一击必杀，将领则按一定比例伤血）。

武艺书收集系统

武艺书相当于原作中的技能树，开启这些武艺书，战场上武将就掌握了相对应的技能，某些武艺书达成特定条件还会升级，使武将的技能也随之升级。武艺书的收集方法如下：1.捡地图上的葛笼；2.打倒特定的武将；3.从地图上的隐藏道具中得到；4.占领藏阁后得到。

战术与战斗

《激·战国无双》的战斗系统继承自PSP版《真·三国无双》，即地图画面和战斗画面交替进



行，游戏中，我们先要在地图画面上对玩家所选武将所代表的图标下达移动及战斗指令，此部分即为战术部分；当与敌军相遇或进入敌军阵地，便发生战斗，画面切换为战斗画面，这就是战斗部分。

游戏中，每个阵地战斗都被称为“小战斗”，每场小战斗都有完成任务的条件，并根据完成任务的情况给予评价，任务类型不同，评判的标准也不同，比如击破全部诘所头的任务以玩家的完成速度为标准；而限定时间内尽多地杀敌，则是以杀敌数目为评判标准；有的任务如“击破一定数量敌兵诱出侍大将”是以杀敌数和时间来评价。根据任务的完成情况，玩家可得优、良、可三种评价，在不受术符及副将技能的影响下，得优”评价回合可走三格，“良”评价下回合走两格，“可”评价则只能走一格，这个行走法则只适用于没有敌将部队和诘所的普通平地，无论可走多少格，遭遇敌将部队或进入敌军诘所，该回合便强制进入战斗；而在浅水地形行走时，没有水步秘符的话每回合只能走一格。

阵地的占领方式有两种：一为占领，二为路过。前者容易理解；后者举例说明：比如A、B、C、D四个连续的敌军阵地，在A阵地战斗中得了优评价后，下一回合武将即可走过B、C直接到D阵地进行战斗，胜利后B、C、D都成为我方阵地。

城内战和隐藏楼梯

游戏中有一些关卡是特殊的城内战，比起广阔的野外战，城内战的战场相对狭小，而骑马类的副将技能在城内战中也无效，游戏中玩家要注意。



在一些城内战关卡中，经常会看到有针刺的阵地，如“庆次还乡”、“伊贺抵抗战”等，将其制压后一般会出现隐藏的楼梯。

三国猛将大乱入

除了众多的战国猛将的关卡，本作还有一个特殊的新增（或者说恶搞）的关卡“无双的继承者们”，该关是每个武将的最后一个篇章，只要将初始的三个势力各通关一人，就会出现该关，该关的敌人是八名三国时期的武将，攻击判定、招式、打法都是一点没变的“35”式，很强的！

对战简介

本作在真正意义上支持了对战，最多支持四名玩家对战，但对战并不仅是玩家间的武将互相砍，而是以比赛一样的竞争为主，比如限定时间内谁砍的武者头最多等等，当然，两个玩家武将碰到一起也可以一争高下，胜利的话会对自己大为有利。对战时，同样可以把打败的对手的主将副将收作自己的副将。

过关奖励和角色成长

过关奖励是指完成整场战斗后给予玩家的奖励。这些奖励都直接关系到武将的成长，奖励内容包括经验值和能力点数：

经验值关系着武将的成长，武将等级越高，体力槽及无双槽就越长，经验值的取得和战斗中评价有绝对关系，不用说，自然是优评价越多，玩家最后得到的经验值也越多，因此，小战斗评价不仅关系到过关的效率，还和武将的升级有极大的关系。

除了评价，游戏中打掉的金钱也是经验值的来源之一，金块每个1000，小判每个200，砂金每个50。



能力点数则专门用来增加武将的攻击力、防御力、智力（知力）及移动力这四个方面，能力点数的取得主要来自于战斗中的杀敌数以及游戏的难度，战斗中每斩50人就进行一次奖励，过关评价则以每100人为单位来计算，最多奖励1000人斩。

全武将通关奖励——成长界限突破！

用全部角色通关后（包括每个武将最后的“无双的继承者们”），游戏就会有新的奖励——成长界限突破，成长界限突破后，角色的体力、无双、攻击力、防御力及智力都可达到300，移动力可以达到200。

图标简介

常见地图图标

图标	说明
本阵	大本营，被占领后即告失败。
诘所	就是据点，敌方的诘所会经常出现侍大将。
门	阻挡进军的地形，可以用开门计符打开。
水门	水闸，用水祸计符可以令其打开或关闭，使地图上的水濑地带进行深水浅水的切换。
水濑	有深和浅两种，深水时无法通过，浅水地形时没有水步秘符的话每次只能走一格。
竹林	敌将在竹林中我方无法发现，竹林可以被火炎符烧掉。
葛笼	放有道具的箱子，路过或占领葛笼所在阵地后即入手。

战场掉落道具

道具	效果
饭团	回复主将体力
酒	加满主将无双槽
黑漆太刀	30秒内攻击力2倍
当世具足	30秒内防御力2倍
战草鞋	30秒内移动力最高
灵镜	10秒内无双槽处于全满状态
砂金	奖励50点经验值
小判	奖励200点经验值
金块	奖励1000点经验值

地图拾得道具

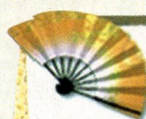
道具	说明
桐箱	放武器的箱子
武艺书	习得技能的必要道具
战术符	自军回复或妨害敌军的术符
计略符	使特定地形发生变化的术符

军团

军团
玩家军团
总大将军团
武将军团
侍大将军团

异常状态

状态	说明
金缚り	被金缚符作用后的无法行动的状态
弱体化	被雷符击中后士气低下且每次只能行军一格的状态
毒	中毒牙符后每回合减一定HP的状态
封术じ	中封术符后无法使用术符的状态



平天下之章——关卡战斗须知

知道了战国乱世的基本规则，下面我们就开始我们的平定乱世之旅了，这次平天下除了各位武将战士们的出力，还有一些东西我们也是必须要知道的，一来强化自己，二来能依靠兵力以外的计策来取胜。

技能效果对照表

游戏中，得到武艺书后就默认为装备该项技能了，在战斗结束后或人物选择画面中按□进入的“技能一览”中，可以按△来卸载或装备该项技能。除了“蜻蛉返り”比较多余，建议卸掉，其他的技能都是多多益善。技能有四种（见右表）：



猛攻	
激昂	濒死状态倒地起身时有一定几率将攻击力提升至2倍。
居合	攻击范围增加。
怒发	无双槽积蓄速度加快。
硬骨	降低敌人直接攻击的伤害。
铁壁	降低敌人间接攻击的伤害。
一の太刀	反击的攻击力上升。
烈破	无双技的冲击波可以弹破敌人防御。
霞割り	追加攻击时的冲击波得到加强。

属性	
袈裟斩	□□□□攻击时武器属性发动。
上击	□△攻击时武器属性发动。
空击	□△△攻击时武器属性发动。
落击	□△△△攻击时武器属性发动。
气绝	□□△攻击时武器属性发动。
追讨	□□△△攻击时武器属性发动。
致命	□□△△△攻击时武器属性发动。
卷讨	□□□△攻击时武器属性发动。
加护	对敌人属性攻击的耐性加强。
觉醒	无双秘奥义中的属性攻击加强。
八双跳	具备二段跳的能力，只有女忍者和服部半藏才有的技能。

武技	
虎乱	无双奥义的攻击力上升。
练气	CHARGE攻击力上升。
皆传	血未红即可发动无双秘奥义。
无刀取り	移动时自动防御敌人的攻击。
乱击	随着连击数的提高攻击力增加。
一闪	反击攻击带有修罗属性。
我流	无双秘奥义带有武器的属性效果。

护身	
忍耐	濒死状态倒地起身时有一定几率将防御力提升至2倍。
千里眼	更容易发现珍贵道具。
药活	回复道具的效果上升。
燕返し	一定几率出现反击攻击。
脱兔	濒死状态倒地起身时有一定几率使移动力上升。
意地	受到任何攻击都不会眩晕。
蜻蛉返り	自动受身。
いなし	防御时不会被弹开。
逃げ水	CHARGE攻击时可以紧急回避。
见切	反弹弓箭的范围增加，并能弹返子弹。

术符效果对照表

战术符

战术符分普通符和秘符，普通符只有使用后才有作用且用后会消失；秘符则只要带在身上即可一直发挥作用。普通符还有等级的概念，等级越高，效果也就越好。



计略符

计略符可以使地形发生变化，使用时机得当会有意想不到的效果。

开门计	打开地图上的关卡大门。
发破技	破坏堤坝和大炮。
水祸计	打开堤坝控制水位以使之对自己更有利。
雪崩计	利用大雪山的山崩来打开道路或阻挡敌军。

奋迅符	回复少量的士气和兵力。
疾风符	有效天数内增加一格行军能力。
金缚符	令敌人一定天数内无法活动。
毒牙符	让敌人在几天内进入中毒状态。
气付符	治愈自军异常状态并回复少许体力。
雷鸣符	弱化敌军部队，削减敌军的兵力和敌将体力，并使被作用后的敌部队每次只能走一格。
火炎符	对范围内的敌军进行火攻，可以将竹林烧掉，对水面敌军无效。
封术符	使用后敌军全部武将在限定回合内不能使用术符。
时束符	使用的当回合可进军两次。
いやしの符	回复满自军部队的兵力、士气以及主将副将的体力。
守护符	为我方诸所及相关范围内回复体力，并实现一回合强化。
いやしの秘符	己方所有部队战斗时体力都会有少许回复。
斗气秘符	每场战斗开始时，都处于无双槽满的状态。
士魂秘符	无双槽满时部队可以移动三格。
决死秘符	濒死状态时可以移动四格。
快气秘符	可以防止所有自军部队进入异常状态。
激励秘符	使自军所有部队每回合都回复一定的士气。
水步秘符	能在浅水地形正常行走。



篇章关卡隐藏道具一览

游戏中战斗地图上有大量道具，一种摆在明处，如有葛笼、藏阁的阵地；还有一种是隐藏在地图上的隐藏道具，这些隐藏道具大多为高级术符或武艺书、武器，只有带了有“盗人之目”或“大泥棒之目”技能的副将才能看到。下面是游戏各关卡的隐藏道位置，模拟演武下篇章次序为序，以10×8的整个地图作为坐标，用（X，Y）形式表示各战役的隐藏道具所在的位置。

织田军团篇

信长上洛战：无隐藏道具

姊川之战：（7，2）、（7，6）。

杂贺攻略战：（3，7）、（7，2）、（7，7）、（9，1）、（10，6）。

羽柴秀吉篇

山崎之战：（1，3）、（3，8）、（5，5）、（5，8）、（6，2）、（6，7）（8，3）（9，5）。

九州征伐：（1，4）、（3，4）、（4，1）、（6，2）。

织田夫妻篇

界袭击战：（7，1）。

信长翻越伊贺：（8，5）。

阿市篇

小谷城脱出战：无隐藏道具。

手取川之战：无隐藏道具。

光秀・三丸篇

山阳攻略战：（2，3）、（7，5）。

九州攻略战：（3，2）。

织田军天下统一篇

关东征战：（8，5）

奥州征伐：（6，2）、（9，3）、（10，4）。

东方武士团篇

三方原之战：（6，5）、（8，6）。

关浓攻略战：（2，4）。

武田军始动篇

京都大泥棒退治：（8，3）、（5，4）、（4，7）、（8，7）。

界倾奇者退治：（9，1）、（8，6）。

信玄お遍路さん：（1，6）（5，2）。

德川军再兴篇

三河再起战：（3，6）（6，3）。

伊贺抵抗战：（4，8）。

踯躅ヶ崎馆侵入：无隐藏道具。

毗沙门天激斗篇

姊川脱出战：无隐藏道具。

奥州镇压战：（5，5）、（8，3）、（10，1）。

关东挟击战：（5，4）。

真・东方武士团篇

近几攻略战：（3，4）。

九州平定战：无隐藏道具。

德川军天下统一篇

三河离反战：无隐藏道具。

信浓诀别战：无隐藏道具。

西方武士团篇

界抵抗战：（4，5）。

五右卫门・阿国篇

四条河原倾奇舞：（2，5）、（5，6）、（6，2）。

京洛逃亡战：（4，2）、（4，7）、（8，2）、（8，7）。

前田庆次篇

庆次还乡：（7，5）。

北陆放浪战：（10，2）。

真・西方武士团篇

杂贺解放战：（7，5）、（9，3）。

近几反乱战：（1，9）、（2，8）。

杂贺孙市篇

九州脱出战：（8，6）。

无双的继承者们

无双的继承者们：无隐藏道具。



四级武器收集攻略

最强武器的回归令本作的耐玩度大增。值得一提的是，四级武器并不只是一种，最先取得的四级武器的属性与武将的得意属性对应，拿到四级武器后，挑战HARD及地狱难度下的其他关卡，还有可能得到加成其他能力的四级武器；如果在取得武器关卡，还可能得到其他属性的四级武器或不同加成的同属性武器，笔者就在奥州征伐中给信长打出一个攻击加70的神灭第六天（开始得到的那把没有攻击加成），那些开始拿到的没有攻击加成的最终武器也不再是鸡肋了！看来在本作中，拿到第一把四级武器只是一个开始，继续华丽地收集更强加成的武器吧！下面是第一把四级武器的收集攻略，更多的留给大家慢慢去收集。



▲加70攻击力的神灭第六天，信长最初拿到的四级武器是没有攻击加成的。

真田幸村 炼枪赫罗汉

基本功击力：57

取得关卡：真・东方武士团篇－近几攻略战



在20回合以内，将织田信长以外的武将全部击破，就出现贵重物品报告。

前田庆次 刚锋仁王尊

基本攻击力：60

取得关卡：前田庆次篇－北陆放浪战



游戏开始后用最快速度向右前进压制敌方中间诘所，得到水祸计符后立即放水淹敌，这样上杉谦信会出阵，被淹的敌将则会在中央诘所左方一格处的下方出现，来到左方一格等待两回合击破所有敌将，然后击败上杉谦信，武器直接获得。

服部半藏 冥穿摩利支天

基本攻击力：56

取得关卡：德川再兴篇－伊贺抵抗战



条件为消灭风魔小次郎。杀掉森可诚后制压一层右侧针板，上到第二层杀掉泷川一益和高山重友，制压二层左上针刺地点，在门处消灭浓姬，之后风魔小次郎就会出现，消灭他后，出现贵重物品信息。回到2层，制压二层右上地点（有个葛笼的那个），就出现到达藏阁的隐藏楼梯。

织田信长 神灭第六天

基本攻击力：58

取得关卡：织田军天下统一篇－奥州征伐



在己方武将没有战死的情况下，走上方路线杀死真田昌幸激怒真田幸村，将真田幸村打败后占领其所在的诘所（7，6）后，藏阁出现。该方法的重点是带一个有早驱·天的副将，开始后用雪崩计炸开左数第一个雪山后立即使用乱世疾风，不用管苦战中的前田利家，绕道上去直接去迎战杀下来的军队，同时注意用木符支援下方路线，柴田胜家可以轻松解决掉被雪崩封住的南部晴政，后面的在战斗前就用雷符先削弱敌人，等解决完最初诘所的明智光秀赶来和柴田胜家汇合，下方就所向披靡了。而上方则一路占领诘所，杀真田昌幸、杀真田幸村、占领诘所、出现藏阁……

还有种方法是杀死上杉景胜激怒上杉谦信，然后将其亲自灭掉，也会出现藏阁，这个方法要带上早驱·天的副将和阵太鼓的副将，开始即用使用乱世疾风占领第一个诘所，利用战鬼奋迅支援前田利家，用雪崩计拖延上方部队的攻势及出阵的上杉谦信。这种方法马修没试过，大家可以尝试一下。

明智光秀 罗刹刃金狼

基本攻击力：57

取得关卡：光秀·兰丸篇－山阳攻略战



战斗开始后以最快速度压制除中间总大将所在诘所外的各个诘所，要注意的是在吉川元春出现后，不要去消灭他继续压制，待总大将小早川隆景出阵后就会出现贵重物品报告。开始时，最好带一个有早驱·天技能的副将。藏阁出现后，从上方水路去拿最终武器可以很快拦截住最终BOSS。

石川五右卫门 碎城舞狮子

基本攻击力：59

取得关卡：五右卫门·阿国篇－四条河原倾奇舞



30回合内占领敌军全部阵地、封锁全诘所后，再将上方诘所里出现的倾奇者打败并制压该诘所后，左上方出现藏阁。这关的重点在于取得发破计和水门计后，自己站到浅水处（足利义明右方），再使用水门计，接着五右卫门就会被冲至右下方，这样才能和阿国合流，否则阿国会败走；此外，在发动发破计前，最好将左部分地图的发动后的水濑区先占领，然后再使用发破计；此外，上方诘所总会出现倾奇者，不用理他们，把剩余阵地（包括浅水）都占领后回来就轻松可以把这两个诘所轻松搞定，因为倾奇者并不是每回合都会出现的。

上杉谦信 焰光毗沙门天

基本攻击力：58

取得关卡：毗沙门天激斗篇－关东挟击战



走上方路线与武田信玄会合后，击破右上诘所守军北条氏照后敌军本阵出现，同时明智光秀和泷川一益伏兵出现，灭掉光秀再消灭下方的北条氏政与本多忠胜合流后，长野业正与隐藏的中央诘所一同出现，同时敌将和侍大将向本阵进军，将其消灭后直接得到四级武器。这一战的要点是速度，也就是说在武田尚未把纠缠他的侍大将灭掉前赶到与之合流（第5天），灭掉侍大将取得优评价后下回合即可立刻占领右上诘所，这样第10天与本多忠胜合流成功后长野业正才会出现。

阿市 琉璃弁天·菊

基本攻击力：55

取得关卡：织田军团篇－姊川之战



亲自击破矶野员昌和朝仓景纪。推荐带两个早驱·天副将和一个结界·天副将，开始后就向右直接杀过去，当矶野员昌和朝仓景纪开始进军后，立刻用金缚符困住朝仓景纪。击破远藤直径和赤尾清冈后得到开门计符，马上打开上方大门，并使用乱世疾风追上矶野员昌杀掉，返回取得上方深水前的开门符打开下方铁门，用乱世疾风追上朝仓景纪杀掉后，左上出现藏阁。注意，不要用水祸计让本多忠胜和明智光秀出来杀掉矶野员昌和朝仓景纪。

阿国 宝藏吉祥天

基本攻击力：56

取得关卡：五右卫门·阿国篇－京洛逃亡战



15回合内发现全部藏阁后，明智光秀和羽柴秀吉出现，击破羽柴秀吉后出现贵重物品信息。关卡中的藏阁是以某种字母来排列的（一般是ω），如果实在弄不懂怎么分布，可以在一开始就存档，打一遍看看怎么分布，然后SELECT+START后接着开始的记录去找藏阁；因为时间有限，就不要把精力过多地放在五右卫门身上了，用雷符等木符支援，他自己就能把压上来的敌人搞定。

女忍者 坏闪黑暗天女

基本攻击力：55

取得关卡：武田军始动篇－界倾奇者退治

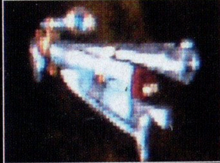


10回合内制压全部诘所。

杂贺孙市 白阳八尺鸟

基本攻击力：57

取得关卡：杂贺孙市篇－九州脱出战



破坏全部大炮并击破全部武将后，藏阁出现在右下的大门后面。先用发破计破坏最下面的炮台，从中间水路上去，会发生中埋伏的事件，将五右卫门击破后得到第二个发破计符，破坏中间的炮台后上行到阿国下面的阵地，下一回合阿国就会主动打过来，将她击破后的到第三个发破计符，破坏最上面的炮台，再消灭其他敌将（不包括前田庆次），藏阁就会出现在右下方大门后面。要注意如下几点：1.开门计符一定要留到拿四级武器时开门用；2.在炮击范围内打败五右卫门和阿国是得不到发破计符的；3.要接连打败五右卫门和阿国，满足条件后才会出现藏阁。另外，以没练满的杂贺孙市来打作为BOSS出场的、骑着松风并有一大堆突忍护卫的前田庆次，本身也是一种难度……

武田信玄 是大神咒

基本攻击力：59

取得关卡：武田军始动篇－信玄お遍路さん



按照逆时针顺序镇压各塔，在占领最后一座塔后保证39个阵地全部制压，那么在杂贺孙市和五右卫门出现时，下方就出现隐藏的藏阁。需要注意的是，已经镇压的塔不能再被敌军占领。

伊达政宗 双龙阿修罗

基本攻击力：56

取得关卡：毗沙门天激斗篇－奥州镇压战



10天内破坏全部岩石，最好带上两名有“早驱·天”技能的副将。

森兰丸 鬼迅护法天童

基本攻击力：58

取得关卡：光秀·兰丸篇—九州攻略战



在总大将出来前将六名初期武将各消灭一次，注意用木符支援其他诘所，推荐带有两个早驱·天的副将和一个守战·天的副将，从左上开始消灭，（大宗友麟被NPC消灭后会装死不出现。）在下方诘所快要坚持不住时，用金刚四方守护援护，同时立刻赶往左边将左侧两个敌将各消灭一次，最后赶往下方将反复出现的两个武将各灭一次后，总大将出现，同时出现贵重物品信息。

浓姬 腹蛇



基本攻击力：56
取得关卡：织田夫妻篇—信长翻越伊贺

击败全部敌将，制压全部诘所，感觉几乎没有限定时间……

羽柴秀吉 三界斗战文殊



基本攻击力：55
取得关卡：羽柴秀吉篇－九州征伐

来回击破各个敌将，在己方武将无败退的情况下，总大将出现时会出现贵重物品信息。可以参照森兰丸的副将技能配置。

今川义元 凤眼光明遍照



基本攻击力：57
取得关卡：毗沙门天激斗篇—姊川脱出战

伊达政宗和上杉谦信20天内脱出。建议最少带一个有早驱·天技能的副将，这样在上下友军都受到夹击而自己运气又不佳（拿不到疾风符）时能应付得来。

本多忠胜 烈枪降暗魔



基本攻击力：60
取得关卡：德川军天下统一篇－信浓诀别战

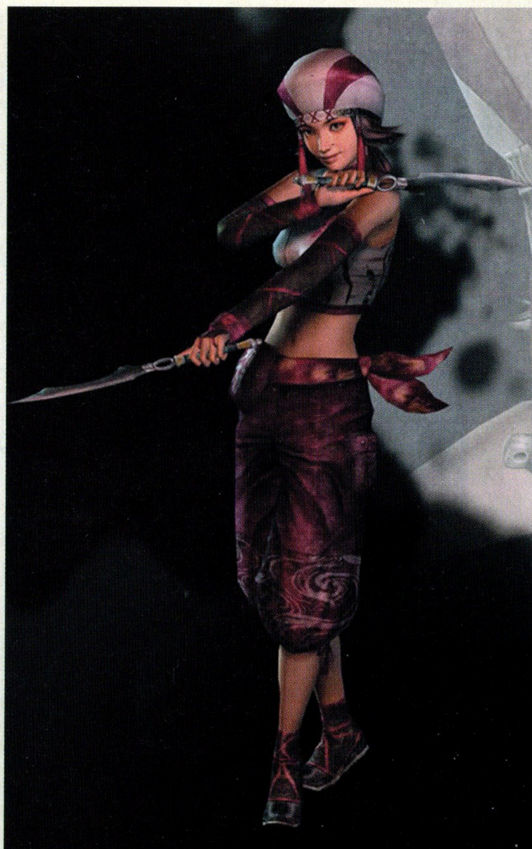
千人斩达成即出现贵重物品信息。这关难点不在于杀一千个杂兵，而是最后作为BOSS的真田幸村和稻姬的组合实在是太强悍了！

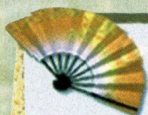
稻姬 清丽天弓爱染



基本攻击力：56
取得关卡：德川军天下统一篇－三河离反战

条件是亲手击破敌军全部的武将和侍大将。这一战除了要有早驱·天技能的副将外，还要有结界·天的副将，这样就能把一开始右上诘所中冲去送死的侍大将给锁住了。使用时机得当的话，本多忠胜、服部半藏以及他们一起的侍大将都会被敌军干掉，稻姐姐拿武器的最大障碍被扫除了，剩下的就由她一路杀光全部敌将并拿到清丽天弓爱染吧。





副将详解

在前作大受好评的副将系统在本作中仍然得以保留并改进，登场副将达到231名！战斗前的身支度一项有专门的副将编成，初始时只能带一名副将，到达5级时可以带两名、10级可以带三名，到达15级就可以带四名了。而名字旁边有特殊标志的无双副将和三国副将，无论主将多少级，每次只能带一个。本作不仅将战国武将全部收录副将名单中，PSP的《真·三国无双》的42名三国武将（也就是《353》的全部武将）也如预料中全部作为副将登场。本作的副将除了修正主将能力，还提供专门的副将技能。本作中副将多了一个“调子”、也就是状态的要素，最多三星，最少一颗星没有，副将状态的好坏直接影响到副将的能力修正，也就是说副将的修正数值并不是固定不变的。下面我们先把副将技能及对应效果公开出来，让大家浏览副将能力时也有个大致的概念。



▲这些名字旁边有标记的狠家伙都只能带一个。

副将技能表

技能	效果
吉	运气增加少许，容易获得高级道具。
中吉	运气增加更多，更容易获得高级道具。
大吉	运气大增，获得高级道具的几率很高。
冰将	冻牙属性攻击力加强。
雷将	闪光属性攻击力加强。
炎将	红莲属性攻击力加强。
暗将	夜叉属性攻击力加强。
捕缚	被打败的武将成为副将的几率上升。
屈服	被打败的武将成为副将的几率大幅上升。
盗人之目	能发现地图上的隐藏道具，并能识别葛笼中道具的内容（在葛笼处按R查看）。
大泥棒之目	能发现地图上的隐藏道具，并能识别葛笼中和隐藏道具的内容（在葛笼或隐藏道具处按R查看）。
顽强	减轻受到敌军术符攻击的伤害。
今孔明	增加术符对敌军的攻击威力。
检地	容易得到高效果的术符。
目利き	容易得到加成效果高的武器。
酒豪	小战斗时出现酒的几率高。
座禅	小战斗时无双槽会自动慢慢回复。
兵粮役	小战斗时出现饭团的几率高。
一番枪	小战斗时出现小判、砂金的几率高。
心眼	小战斗时可以回避战场上的陷阱和地雷。
白马	小战斗开始时骑着白马作战，城内战无效。
汗血马	小战斗开始时骑着汗血马作战，城内战无效
松风	小战斗开始时骑着松风马作战，城内战无效。
豪腕	小战斗开始时攻击力有一定几率提升两倍。
坚牢	小战斗开始时防御力有一定几率提升两倍。
神速	小战斗开始时移动力有一定几率提升两倍。
早驱·地	战斗开始时持有“疾风贰符”。
早驱·天	战斗开始时持有“乱世疾风”。
结界·地	战斗开始时持有“金缚贰符”。
结界·天	战斗开始时持有“不动金缚符”。
猛毒·地	战斗开始时持有“毒牙贰符”。
猛毒·天	战斗开始时持有“オロチの毒牙”。
封印·地	战斗开始时持有“封术贰符”。
封印·天	战斗开始时持有“阴阳五行封术”。
落雷·地	战斗开始时持有“雷鸣贰符”。
落雷·天	战斗开始时持有“天神雷鸣”。
守战·地	战斗开始时持有“守护贰符”。
守战·天	战斗开始时持有“金刚四方守护”。
鼓舞·地	战斗开始时持有“奋迅贰符”。

鼓舞·天	战斗开始时持有"战鬼奋迅"。
阵太鼓	战斗开始时自军士气提升。
韦驮天	地图上，通常情况下（不遭遇敌将且前方没有话所）最少可以走两格。
怒号	地图上发生战斗时，我军全体攻击力上升。
支援	地图上发生战斗时，我军全体防御力上升。
背水	地图上发生战斗时，我军全体攻击力上升，同时防御力下降。
锻炼	增加通过击破数获得的能力成长点数
天赋	大幅增加通过击破数获得的能力成长点数。
剑豪	有一定几率使攻击出现修罗属性。
剑圣	有更大几率使攻击出现修罗属性。
影武者	体力为0时可以将体力回复一半。（每战仅能回复一次。）
极意	副将无双槽满且接近主将时，可以和主将一起发动无双最终奥义。

副将技能能力一览

无双副将

无双副将就是本作中可选的19人加上浅井长政和德川家康。以下按照游戏选人画面为主要排列顺序，浅井长政和德川家康放在19人之后。

名字	副将技能	能力加成
真田幸村	炎将	攻击力／攻击范围
前田庆次	松风	攻击力／防御力
织田信长	屈服	智力／无双增加量
明智光秀	极意	智力／攻击范围
石川五右卫门	大泥棒之目	体力／防御力
阿市	雷将	无双增加量／移动力
阿国	极意	无双／防御力
女忍者	极意	无双／移动力
杂贺孙市	影武者	攻击力／无双增加量
武田信玄	阵太鼓	防御力／智力
上杉谦信	酒豪	无双／攻击力
伊达政宗	冰将	无双增加量／攻击范围／
浓姬	暗将	无双／智力
服部半藏	神速	攻击力／移动力
森兰丸	天赋	攻击范围／移动力
羽柴秀吉	检地	体力／无双增加量
今川义元	目利き	防御力／移动力
本多忠胜	豪腕	体力／攻击力
稻姬	极意	无双／无双增加量
浅井长政	捕缚	无双增加量／攻击范围
德川家康	坚牢	体力／防御力

三国副将

来自于PSP《真·三国无双》的42个武将果然都到齐了！以下三国副将按照魏吴蜀他四个势力排序。

名字	副将技能	能力加成
曹操	暗将	智力／无双增加量
夏侯惇	怒号	攻击力／移动力
夏侯渊	鼓舞·地	体力／攻击力
张辽	汗血马	攻击力／攻击范围
徐晃	锻炼	体力／攻击范围
典韦	影武者	体力／防御力
许褚	兵粮役	攻击力／体力
张郃	神速	防御力／移动力
曹仁	支援	无双／防御力
司马懿	落雷·天	无双／智力
甄服	屈服	无双／无双增加量
孙坚	封印·天	体力／防御力
孙策	炎将	攻击力／移动
孙权	阵太鼓	体力／移动力
孙尚香	检地	攻击范围／移动力
周瑜	落雷·地	防御力／智力
吕蒙	封印·地	防御力／智力
陆逊	鼓舞·天	智力／移动力
太史慈	坚牢	防御力／攻击范围
甘宁	大泥棒之目	攻击力／移动力
黄盖	顽强	体力／防御力
周泰	剑圣	无双增加量／攻击范围
大乔	冰将	无双／攻击范围
小乔	封印·地	智力／移动力
刘备	大吉	体力／无双
关羽	松风	体力／攻击范围
张飞	酒豪	攻击力／攻击范围
赵云	雷将	攻击力／无双增加量
马超	汗血马	无双增加量／攻击范围
黄忠	心眼	无双／防御力
诸葛亮	今孔明	智力／无双增加量
庞统	结界·地	无双／智力
姜维	天赋	智力／无双增加量
魏延	一番枪	攻击力／攻击范围
月英	鼓舞·天	防御力／智力
董卓	背水	体力／无双增加量 +8
吕布	豪腕	攻击力／防御力
貂蝉	早驱·地	无双／移动力
袁绍	中吉	无双／无双增加量
张角	结界·天	无双／智力
孟获	盗人之目	体力／防御力
祝融	韦驮天	攻击力／无双增加量

普通副将

普通副将就是游戏中的那些大众脸了，综合方面肯定是比不上无双副将和三国副将了，不过他们可以一下带三个，而且不少好用的副将技能还需要靠他们来实现。以下按名字第一个字的A～Z顺序排列。

名字	副将技能	能力加成
安倍元真	—	移动力
安东爱季	封印·地	智力
安藤守就	—	无双／智力
奥平贞昌	—	防御力
北　具教	锻炼	攻击力
北条纲成	阵太鼓	攻击力
北条高广	盗人之目	无双
北条幻庵	座禅	攻击力
北条氏邦	—	攻击力／移动力
北条氏康	支援	防御力
北条氏照	—	防御力／无双增加量
北条氏政	吉	体力
北条氏直	—	无双增加量／攻击范围
本多正信	猛毒·天	无双增加量
本多忠政	—	移动力
本庄繁长	白马	攻击力
薄田兼相	—	体力／防御力
柴田胜家	怒号	防御力
长野业正	守战·天	防御力
长宗我部盛亲	—	体力／攻击范围 +4
长宗我部信亲	—	智力／无双增加量
长宗我部元亲	一番枪	体力
朝比奈泰朝	—	防御力／移动力
朝仓景纪	—	无双／攻击范围

朝仓景健	—	智力／无双增加量
朝仓义景	吉	攻击范围
朝仓宗滴	座禅	体力
池田恒兴	—	体力／攻击力
赤尾清纲	—	无双／防御力
大久保忠世	—	体力／防御力
大久保忠佐	—	攻击力／移动力
大野治长	—	智力
大友宗麟	吉	防御力
丹羽长秀	—	无双／防御力
岛津家久	炎将	攻击力
岛津义弘	韦驮天	防御力
岛津义久	屈服	智力
稻叶一铁	—	攻击力／智力
德川秀忠	—	无双增加量
渡边守纲	一番枪	攻击力
风魔小太郎	大泥棒之目	智力
蜂须贺小六	大泥棒之目	移动力
福岛正则	酒豪	攻击力
富田重政	剑豪	体力
甘粕景继	—	无双／移动力
冈部元信	—	防御力／攻击范围
冈吉正	—	攻击范围
高坂昌信	早驱・天	移动力
高桥绍运	坚牢	防御力
高山重友	—	无双／防御力
葛山氏元	—	无双
宫部继润	—	无双／智力
鬼庭纲元	—	智力／无双增加量
鬼小岛弥太郎	豪腕	防御力
锅岛直茂	守战・地	防御力
海北纲亲	—	智力／攻击范围
河尻秀隆	—	防御力
黑田长政	中吉	体力
黑田官兵卫	落雷・天	无双增加量
后藤信康	—	攻击力／无双增加量
后藤又兵卫	背水	攻击力
荒木村重	—	无双／智力
矶野员昌	—	攻击力／体力
吉川元春	早驱・天	攻击力
加藤嘉明	—	攻击范围
加藤清正	冰将	防御力
今川氏真	—	攻击范围
金森长近	—	无双
津轻为信	猛毒・地	攻击力
井伊直政	捕缚	攻击范围
九鬼嘉隆	盗人之目	无双增加量
酒井忠次	早驱・地	体力
堀秀政	—	攻击范围／移动力
立花道雪	雷将	攻击力
立花宗茂	天赋	移动力
铃木重朝	—	无双增加量／移动力
铃木佐大夫	顽强	无双增加量
留守政景	—	智力
柳生宗矩	剑豪	攻击力
柳生宗严	剑圣	无双
泷川一益	结界・地	智力
龙造寺隆信	背水	无双增加量
马场信房	守战・地	防御力
毛利胜永	心眼	防御力
毛利元就	支援	无双增加量
明石全登	—	无双＋／智力
明智茂朝	盗人之目	攻击力
明智秀满	—	攻击范围／移动力
木村重成	—	体力／移动力
内藤昌豊	兵粮役	无双
南部晴政	白马	攻击范围
鸟居元忠	—	攻击力／防御力
片仓小十郎	神速	无双增加量
片桐且元	—	无双／智力
平野长泰	—	防御力／移动力
蒲生氏乡	封印・天	无双增加量
前波吉继	—	无双增加量＋4
前田利常	—	智力／无双增加量
前田利家	吉	无双增加量
清水宗治	—	防御力／无双增加量
塙团右卫门	盗人之目	攻击范围
仁科盛信	—	攻击力
日根野弘就	—	攻击力
色部胜长	—	防御力／移动力
森长可	松风	攻击范围
森可成	—	体力／攻击范围
山本勘助	落雷・地	防御力
山县昌景	汗血马	攻击力
山中鹿之介	大吉	攻击力
上泉信纲	剑圣	攻击范围
上杉景胜	锻炼	防御力
上条政繁	—	移动力
榊原康政	鼓舞・地	防御力
石川数正	—	无双／智力
石田三成	兵粮役	体力
氏家卜全	—	体力／防御力
柿崎景家	怒号	攻击力
松平信康	—	体力／攻击力
松平忠辉	韦驮天	攻击力
松田宪秀	—	智力
松永久秀	目利き	无双增加量
太田资正	结界・地	移动力
太原雪斋	结界・天	智力
藤堂高虎	大吉	无双增加量
鹈殿长照	—	体力
筒井顺庆	座禅	体力
土桥守重	—	体力
丸目长惠	剑豪	无双
武田胜赖	白马	体力
武田信繁	—	体力／防御力
细川藤孝	目利き	防御力
相马盛胤	早驱・地	无双增加量
香宗我部亲泰	—	防御力／智力
小山田信茂	盗人之目	智力
小西行长	—	无双／智力
小野忠明	剑豪	无双增加量
小早川隆景	守战・天	无双增加量
胁坂安治	—	体力／无双增加量
穴山信君	—	防御力
伊达成实	顽强	攻击力
宇喜多直家	早驱・天	无双
宇佐美定满	落雷・地	智力
羽柴秀长	检地	无双增加量
原虎胤	—	攻击力／攻击范围
原田宗时	—	体力／移动力
远藤直经	—	智力／移动力
糟屋武则	—	攻击力／移动力
斋藤朝信	守战・地	无双增加量
斋藤道三	猛毒・天	无双
斋藤利三	中吉	防御力
斋藤龙兴	—	无双增加量／攻击范围
斋藤义龙	鼓舞・地	攻击力
真壁氏干	心眼	体力
真田昌幸	猛毒・地	无双增加量
真田信幸	—	防御力／智力
支仓常长	—	智力／攻击范围
织田信忠	—	攻击力
直江兼续	鼓舞・天	无双增加量
直江景纲	—	无双／攻击范围
中川清秀	—	体力／攻击力
中村一氏	—	攻击范围
竹中半兵卫	今孔明	无双
足利义辉	剑豪	攻击范围
足利义昭	猛毒・地	智力
最上义光	暗将	无双增加量
佐久间信盛	—	无双／防御力
佐竹义重	捕缚	无双增加量
佐佐成政	—	体力／攻击力

副将应用心得

比起前作《真・三国无双》，本作中副将的应用更加强调技巧了，除了常用的复合攻击加成（4个副将都狂加攻击）；还有武器收集攻略中常提到的带上有早驱・天、守战・天等技能的副将，来为武器收集争分夺秒；也有比较狠毒的，如周泰＋柳生宗严＋上泉信纲＋任一剑豪副将，这样的队伍使得主将战斗时修罗属性的出现率极高，几乎达到杀人不眨眼的地步；还有织田信长（或甄姬、浅井长政）＋岛津义久＋井伊直政＋佐竹义重这样的四人组，杀一关就会抓来不少副将，想要收集副将时大家可以考虑这种组合。其他的副将组合应用还很多，这里就不多说了，留给玩家自己去探索吧。

ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険

POPOLOCROIS

文 windx

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒険

◆SCEJ/G-Artists◆RPG◆2005年2月10日◆日版
◆1人◆576KB◆4800日元◆推荐玩家年龄：全年龄

作为一款PSP上的老游戏，《波波罗物语》在剧情上和音乐上的表现都是十分出色的。作为《波波罗物语》在PSP上的复刻版，本作不但画面变成了16：9，同时也加入了新系统、新剧情和众多过场影像，让《波波罗物语》在掌机上再次绽放出了光芒。在此，为各位PSP的玩家献上本作的攻略，希望其中那充满亲情友情的故事会带给你感动。

基本操作

十字键	控制角色移动，也可用滑杆。
○键	决定。
×键	取消。
□键	查看地图，在下一步要去的地方会插上旗子。
△键	调出主菜单。

主菜单

道具	查看使用拥有的道具。
技能	查看使用角色的技能。
装备	替角色更换装备。
战斗	设定角色自动战斗时的行动。
设定	从上到下依次为设定文字和语音，查看地图，查看怪物图鉴，擦除存档，进行即时存档。

收集品

本作有着两种收集品，装饰品和召唤道具。召唤道具能在战斗中召唤出怪物和同伴，帮助战斗。召唤同伴的是一种为“梦玉”的道具，其他的是后缀为“ジュエル”的道具。梦玉在特定时间内和特定人物对话才能获得，而“ジュエル”在冒险过程中可以获得，同时也可在最后一章自由活动时在怪物之村买到。

装饰品就是各种摆设，游戏刚开始王子的房间右侧书架和桌子的夹缝处可以进入，可将收集到的装饰品摆放在里面的房间内。装饰品要在商店里买或是和特定的人对话才能获得，值得注意的是大部分收集品错过了便拿不到了。攻略中，会列出在相关的进程时可获得的装饰品和召唤道具，大家可千万不要错过了。





关于战斗



游戏刚开始时战斗默认是自动行动，要连按×键进入设定画面，选“每回指示”就可对角色下命令了。战斗选项从上到下依次为：攻击、技能、道具、逃跑、蓄力和设定自动行动。行动后画面会出现白色的可移动范围和红色的攻击范围，方向键控制角色在移动范围内移动，L/R键让角色转向，A键决定后就发起进攻了。当角色蓄力后和特定角色处在特定位置时会使出协力攻击（一般是相邻，或是相对地夹住敌人），但威力不大。胜利后不管角色是否战斗不能，都能获得经验值。

而本作的战斗简单至极，和BOSS战斗时可先蓄力，然后攻击。这样造成的伤害可是平常的3倍以上，此时如果产生会心一击的话更是会产生2倍以上的伤害。由于会心确率不高，要保证每回合的伤害的话你可以在蓄力后使用最前方是剑形标记的技能，这样这些技能会因为蓄力而增加攻击力，威力也很大。我打冰之魔王出了会心一击，两下他就挂了。

冰之魔王篇



寒风凌厉，冰雪飘扬，王国的一切都被冰雪所覆盖。巨大的魔王用寒冷肆意蹂躏着波波罗古罗伊斯王国一切。

在王城内，在国王保罗正为之苦恼时王妃萨妮雅跑了出来，决定与魔王战斗……

保罗：萨妮雅！

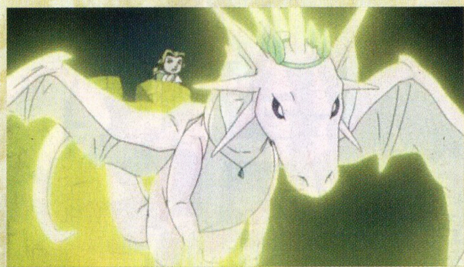
萨妮雅：那孩子的事就拜托你……

保罗：萨妮雅！不要啊！

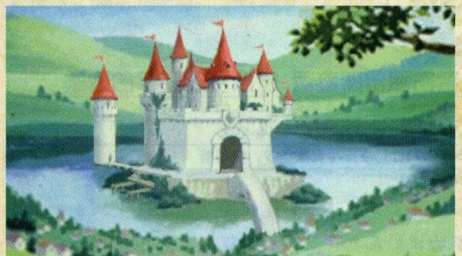
萨妮雅：对不起……

十年前，波波罗古罗伊斯王国被突如其来的寒流所袭击，一切都被冰雪所包围。这一切都是从北方而来的冰之魔王和手下的四个魔法使干的。面对魔王和手下四天王那压倒性的实力，人们还是拼死作战保护着王国。这时，空中出现了一条美丽的龙，为了保护城堡挺身而出，和冰之魔王战斗了几天几夜，最后终于将其击败了。但是……魔王在灵魂落入黑暗世界的时候，疲劳不堪的龙也卷了进去……

时间流逝……波波罗古罗伊斯王国的王子皮耶多罗即将迎来10岁生日，为此父王打算在城中举行一次盛大的庆典来庆祝，但是王子却无法开心起来。虽然父亲早就告诉过自己母亲已经死了，但是能见上母亲一面依旧是王子心中最大的愿望。夜晚，王子偶然的发现父亲前往吊桥对面的塔内……好奇的王子随着父亲的足迹来到了塔内，见到的却是沉睡的母亲。原来，母亲萨妮亚王妃在战斗后便陷入了长眠状态。按照森之魔女吉鲁达（ギルダ）的说法，她的魂魄被卷入了黑暗世界。那个只有死者才能前往的世界普通人是无法到达的。只有传说中的城市布里奥尼亚的图书馆内才有记载。望着手中那母亲留下的龙之剑，王子停止了悲伤，暗自决定一定要靠自己的力量来找到让母亲醒来的方法。



第一章 旅途的起点



自由行动后在王城中闲逛可获得众多物品。在一楼右边走廊上方会见到见习魔法使キララ，他问你是否疲劳，选是的话会被他误发动的火魔法烧……然后在塔顶层接近沉睡的母亲，会出现神秘的魔法使。

来到在城下町，左边的高层民居内有N个宝箱。最右边的小学内和老师对话，然后出门就会看到老师呼唤学生们上课。出口右边的旅馆内可以住宿和存档，左边的道具屋可以买一些必备的道具。从下方出口出去时士兵会教你一些基本操作。

通过右边的桥后来到タネキン村，这里田地上方民居右边的小路里藏着一个“勇者の记忆”。和下方樵夫对话能见识他的砍柴特技。从右边森林来到吉鲁达之馆，见到了娜露希亚。然后从ギルダ口中得知了只有パーセラ的森深处的魔法使的发明才能去到空中的ブリオニア。下方山岳地带的敌人很强，现阶段去那里练级的话要注意记录。回到王城从下方石桥前进，进入研究所，不小心跌入大炮，被研究员当作实验品发射了出去。

醒来后发现来到了ゴドリフ矿山，左边是记录点和一个宝箱，要向右边前进。途中先别过铁桥，在下层上方干掉野猪王，救出了矿山的员工和白骑士。监狱内有召唤道具“コームジュエル”，别忘了拿。离开矿山后从员工那里学到了必杀“落とし穴”。

穿过村庄西南的洞穴“ゴドリフトンネル”，期间下楼梯获得铜剑后沿着河流往下走是可以切换场景的。通过这里回到了研究所，研究所内可以进行回复。ヤン告诉众人既然大炮不行，只能找パーセラ的发明家借飞空艇。接着从研究所往下，来到了通往パーセラ的道路。过木桥后右边的草丛内隐藏着“バーストジュエル”。

来到了港町パーセラ，下方是露天广场，可买到一些饰品。右上你会看到一个宝箱，这里右边物品后还隐藏着一个“勇者の记忆”。登上右边的楼梯后，在资材放置场旁的民家2楼可获得“ニードルジュエル”。进入露天广场楼梯旁的造船场，拜托2楼的发明家制造飞空艇。但是缺少一个核心的螺旋桨，要拜托ゴドリフ矿山的锻造专家来制造。

获得设计图后从大炮研究所再次前往ゴドリフ矿山，在这里的右上和锻造屋老大交谈后他们答应帮主角制作螺旋桨。去宿屋休息一晚后去取零件，却发现螺旋桨被卡米卡米魔王盗走了。乘电梯通过地下铁路的通道来到パーセラ，途中可获得装饰品“あかずのたからばこ”。向造船厂的老伯汇报后对方听了十分生气。接着主角要去タネキン村内部的山地找卡米卡米魔王算帐。

从タネキン村下方的山地前进，进入洞穴后乘电梯来到上层，战斗后来到了ガミガミシティ。这里右边污水旁的宝箱内是装饰品“スロットマシン”。楼上的玩具店也有“ペナント”、“ちょうちん”和“ガミガミくん”这三个装饰品卖。在役所交谈后选第一项，城堡的大门开启了。然后上楼梯进入城堡内，先来到大厅右下的房间内调查电脑开启动力机关，让电梯能够使用。然后调查电梯，可去2~5层，各可得到道具。其中三楼有“ノックジュエル”。接着从4楼外部来到3楼，获得了“IDカード”。在5楼可以回复+记录，然后用ID卡进入门内，从食堂绕到右下的外面后进入最上层，将开关拉下后魔王专用电梯就可以使用了。选择进入司令室，卡米卡米魔王派出了他制造的超级机器人来对付主角。胜利后对方启动了城堡的自爆装置，众人只得从下方房间内的垃圾出口处逃脱了。然后追着卡米卡米魔王回到了タネキン村。见到了摔在这里的魔王，由于娜鲁希亚的关系，众人拿回了螺旋桨。

回到パーセラ，将螺旋桨给了造船厂一楼的老伯。最后，在众人合力下，终于将飞空艇完成了。出发前，由于娜露希亚是山之妖精，不能碰水，所以暂时离开了队伍。王子和白骑士朝着目的地航行着，但是却被雾气所包围了……从井水里看到王子陷入了危险，娜露希亚带着姐姐给的金钥匙，变成了能够碰水的人类女子，适时出现将妖怪给打跑了。终于，ブリオニア就在眼前了。挽救母亲的方法就在那里！

来到了ブリオニア，这里中间的的民居有很多宝箱，且都是好东西。然后来到中部的大门前，这里见到的竟然是冰之魔王的四个手下……他们消失后来到附近那个之前被锁着的门内，见到了这里最后的居民サボー。他告诉众人，想要去到黑暗世界，那就要获得这里的“暗之本”。因为这个东西十分危险，所以想要获得的话，只有将ブリオニア图书馆内的制御系统破坏，当然也就破坏了ブリオニア。

在听取了这里的历史后发生了震动，中间的大门被破坏了。从入口左边的门一路前进，途中遇见了卡米卡米魔王，娜露希亚拉拢了他加入。在内部，暗之书被四天王拿走了……回到出口处，前往右边的门内和这里系统的核心进行战斗。将核心破坏后城市开始崩溃，魔王离开队伍执意要回去寻找什么。众人只得回到自己的船，选第一项逃离了这里。



第二章 暗之世界

回到自己的房间，将一切告诉给吉鲁达听，这时收到了卡米卡米魔王的信，告诉大家他在图书馆里看到，要进入黑暗世界必须还得通过剣の山的ラダック仙人。通过山道前往卡米卡米魔王的城市，乘电梯出来后发生剧情，乘魔王的飞船来到了剣の山旁的ハタハタ村。这里有两层的民居可分别休息和购买武器防具。整备完毕后向山顶进发。

在山脚的橘树附近可得到“りりょくの种”和“ボムジュエル”。然后在山腰见到了ラダック仙人，原来暗之世界的入口就在这里的山顶。然而当仙人将入口开启的时候四天王出现了，并趁机将虚弱的仙人打倒了。其中三人进入了黑暗世界，另一人则留下来收拾主角。解决掉他后王子也跳入了入口。

乘坐白鲸来到了宫殿，见到了暗の王ダーナ。他告诉王子，他母亲的魂魄是自愿呆在这里的，所以需要主角自己去将她带回来。乘坐鲸鱼来到了魔王の星，这里废墟的房间内可得到“パライズジュエル”，进入冰之平台后王子见到了母亲萨妮雅。原来萨妮雅是用自己的魂魄守护着冰之魔王的封印，而现在魔王的三个手下正妄图将萨妮雅赶走。正在短兵相接之时，三人利用王子将萨妮雅引开了，冰之魔的封印也就此解开了。在内部，三天王正在施展魔法，妄图使冰之魔王苏醒，见到主角的到来便由其中一人前来阻挡。虽然将对方干掉了，但是魔王却成功苏醒了。虚弱的母亲企图再次对魔王进行封印，却因为力量不足而被带走。



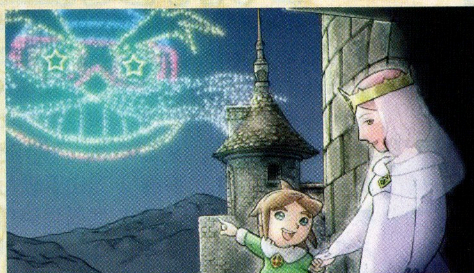
和ダーナ对话后众人回到了地面，在ハタハタ村，和武器屋左下房间内坐桌子旁的老伯说话后可获得纪念品“ハタハタゴザ”。然后在刚抵达这里的地点见到了仙人的弟子。交谈后来到了仙人的所在地，也就是山底那个有橘树的平台。由于冰之魔王的目标是波波罗古罗伊斯城，仙人赶紧将众人送了回去。然而这里像10年前一样，已经被寒冷所包围了。远处，矗立着魔王的根据地。

第三章 白色的大地

母亲多年来的努力由于自己的干扰而化为了泡影，波波罗古罗伊斯城又处在了冰之魔王的威胁之下。而紧接着，沉睡着的母亲的身体也消失了……一切都是自己的过错，痛苦的皮耶多罗王子哭着跑了出去。野外，魔王的爪牙向王子展开了攻击。无力战斗的王子在随后赶来的娜露希亚的掩护下才勉强保住了性命，但娜露希亚却因此……

为了救助娜露希亚，王子要前往タネキン村北西的“かけあしの泉”寻求妖精的帮助。在城下町可以买到两个纪念品“ベビーやしのき”、“ダルマさん”。在泉水处获得了“ソームの花”后回到病房，娜露希亚的情况有所好转了。

从王座右边的楼梯进入会议室，和国王交谈后参加会议。得知冰之魔王复活的消息后，大家决定攻击冰之神殿，在魔王完全恢复前将其打倒。国王将这个重任交给了皮耶多罗王子。复原的娜露希亚和白骑士、卡米卡米魔王加入了队伍。门外的敌人强了不少，此时前往港町パーセラ，在2楼武器店后面的黑市可以买到纪念品“ヨットのもけい”、“ごうかプラモ”。



来到“かけあしの泉”，这里的水都被冻住了。从冰面向北，通过冰原来到了“白い村”。休息后一路向北就来到了冰之神殿。（此时回白之村和企鹅装的小孩对话可得到装饰品“ミニゆきだるま”。）在神殿内，先将周围的两个装备拿了。然后进入黄色的光，BOSS战。胜利后在冰之迷宫里绕，最后来到内部，和冰之魔王决战。胜利后，终于将魔王消灭了，同时母亲也回到了身边。

短暂的平稳

自由活动，可在各个地点发生同伴的事件，对后面的剧情没影响。不过千万不要去ガミガミシティ乘电梯，否则就会在后面的章节发生BUG，让游戏无法继续。

娜露希亚：在吉鲁达の馆得知她在“かけあしの泉”，去了后便能遇见。

卡米卡米魔王：见不到他，但在ゴドリフ东南的新魔王城的顶部可以见到他留给主角的信。

白骑士：在パーセラ造船厂内。

差不多了后回到国王的房间，交谈后进入内部和母亲相见吧。在这短暂的和平之后，将有着更严峻的冒险等待着王子。



暗之狮子王篇



很久很久以前，当这个世界没有光和暗的时候，诞生了拥有光的意志的迪昂。迪昂将这个充满混沌的世界照亮了，创造了天空、地面和海洋，并制作了众神作为自己的分身。

但是在照不到光的地方诞生了暗的意志——卡奥斯，它妄图将世界导向黑暗。众神为了守护这个世界，和混沌进行了长期的战斗，最终将其封印了。

期间，诞生了遵循光之意志的精灵，和拥有力量的龙。而众神，为了监视被打倒的混沌，制作出了人类，并让其居住在地面上。不过，长久时间流逝使人类忘记了自己的使命，在地面上发展自己的文明。发怒的众神从此断绝了与人类的交流，将天界的门也关闭了。



第一章 王位继承仪式

在听完老师的教学之后画面转到了王城，大臣正在四处寻找王子。剧情过后操纵王子来到了城内的谒见之间，父亲即将替王子举行王位继承仪式，王子需要接受考验，去“王家の洞窟”取回“知慧の王冠”。



来到ギルダの馆，干掉BOSS后和娜露希亚一起前往王家洞窟。主角一人进入洞穴后，回去和娜露希亚对话可以记录，同时还可获得补血道具。洞穴里有召唤道具“フレイムジュエル”，最后在内部取得了皇冠。

神秘的预言者告诉主角，全世界即将面临被巨大的黑暗所包围的厄运。只有当皮耶多罗找到“真正的宝物”才能开拓波波罗古罗伊斯以及整个世界的未来……剧情过后操纵王子回到城堡。先前往地下和画前的老人对话，可获得装饰品“タペストリー”。然后去向国王报告，顺利地继承了王位。但夜晚，“真正的宝物”的启示却一直困扰着王子。

第二章 女神的策略

王子的妹妹エレナ诞生了。此时发生剧情，国王受到了暗之力的控制而变为了暗之狮子王。剧情后，操纵王子来到城下町，从屋顶有猫的房间内获得了装饰品"魔术の梦玉"。然后前往"ギルダの馆"，得到了要去找仙人帮忙的建议，剧情过后来到了ゴドリフ东南的ガミガミ新魔王城（也叫钢铁魔王城）。

这里干掉魔王的机器人后魔王加入了。在向外延伸的铁平台下方楼梯后有隐藏的门，里面可得到装饰品"ロボにんぎょう"。带着魔王来到以前的魔王城，来到城内1楼右下的大门前，调查蓝色开关。门开启后在内部找到了他所需要的计算机核心，然后乘飞船出发。



来到了ハタハタ村。这里可买到装饰品"地酒"。前往山上找仙人的过程中遇到可鬼面童子，暂时加入。然后遇到仙人发生剧情，在仙人的帮助下众人找到了父亲的踪迹，原来他正前往密林深处寻找封印的狮子王之剑。

被仙人传送到了密林，最左边的场景有四个宝箱，里面有召唤道具"スロウジュエル"。在内部的木牌后的场景就是BOSS战。将这个杂兵干掉后暗之狮子王出现了，封印之剑也被拿走。由于国王内心的意志，敌人暂且退却。远方，コトリコ岛上遗迹被开启了。

第三章 遗迹之岛



母亲为王子讲述两人相遇的故事，在得知父王是不那么容易输给黑暗后更坚定了要将父亲恢复原状的决心。出城，和同伴汇合。城下町可以买到装饰品"クマのおきもの"、"リトルガール"。在ギルダの馆的底层发生事件后来到了パーセラ。武器店后的暗市有装饰品"まねきねこ"、"ネコさん"、"ネコダマふうせん"。来到造船厂借船，然后去旅馆睡觉，好让大家替船进行加工。夜晚发生剧情，森林遭到了怪物的袭击。赶紧赶到王家洞窟处，和吉鲁达交谈后进行BOSS战。

然后回王城向母亲汇报，获得准许后前往コトリコ岛。此时如果去ガミガミシティ和役所的人对话，他会将格纳库打开。乘电梯回去时一直向下，尽头就是那个格纳库了，里面有很多好装备。此时可出发去コトリコ岛了，可去乘船。也可以从王家洞窟最内部传送过去。这里的敌人很厉害，记得多带点道具。来到コトリコ岛后进入遗迹，这里门外有召唤石"ウェーブジュエル"，内部有装饰品"マーライオン"。在最内部，和暗之狮子王战斗，父亲坚强的内心，以及王子的呼唤顺利地将父亲唤醒了。

然而这一切幕后的黑手，即将展开真正的攻势了……他们的目标是四个石板。



女神麦拉篇





在天界的众神之中，美丽女神麦拉拥有着良好的外貌和高傲的气质。她嫉妒自己以外的一切美丽的存在，同时诅咒一切威胁她美貌的物体。为此，她受到了父亲大神尤利乌斯的惩罚，外貌变得难以想象地丑陋。然后受到天界的放逐，和神殿一起降落到了地上。为了向父亲复仇，同时也为了寻找回复美貌的机会，麦拉长久地潜伏在了黑暗中。但是，当承载着レムリア大陆的コトリコ神殿浮上水面的时候，麦拉的野心开始蠢蠢欲动了。

第一章 大地之龙

由于港町パーセラ的建筑工地发现了龙，从而引发了落石，部分人被困在了山内。为此，主角自告奋勇前去调查。夜晚，女神的手下正商量着去地下工地搞鬼……而白骑士也出现在了工地的入口。和两个士兵汇合后直奔パーセラ，来到上方的铁路建筑现场。这里的宝箱内有召唤道具"ファイアジュエル"，白骑士脱困后在内部见到了大地之龙，他嘴上咬着前来侵犯的敌人。由于敌人的毒针的刺激，龙开始狂暴起来，为了帮助看起来是工地工作人员的敌人，王子只得展开了攻击。

龙，倒下了，与此同时龙之剑也断了。在龙身后的洞穴内众人发现了许多龙蛋，原来龙只不过想保护自己的孩子。大地之龙的消失，让大地开始腐败，作物也无法生长。王子现在能做的就是前往龙之国，将一切报告给老龙神，并请求它的原谅了。

乘飞空石来到龙之国附近，途中的マンセル村可以买到装饰品"ユカタ"、"マンセル风车"，下方石风车建筑旁的宝箱内有召唤石。在之后的温泉洞窟内要推动石块到落穴内才能开启通路。将被困的龙解救出后乘坐它来到了龙之国。

和最初的龙对话可得到"铁槌の梦玉"。得知一切的老龙神依旧是不肯轻易原谅王子的罪孽，想要挽救大地，只有用性命来交换。"这些孩子们是由于恶人的策略而将我打倒的，为此而让他们受这种罪实在是太残酷了"，天边传来了大地之龙的声音。

由于大地之龙的及时出现，老龙神便答应帮助大家。作为萨妮雅的父亲，老龙神对王子的成长感到十分欣慰。在教育主角要明白剑为何而挥后，龙之剑也回复了原样。一切都皆大欢喜，只是苦了照顾其他小龙的魔女吉鲁达了。

第二章 封印的石板



马戏团光临了这里。在获得了2张赠票后，王子邀请了娜露希亚一起去观看。现在去タネキン村和砍柴的村民说话可获得"战斧の梦玉"。来到城西的马戏团，可买到装饰品"ライオン人形"。马戏十分精彩，特别是黑狮子跳火圈。不过团长似乎是用什么来威胁和狮子来进行表演的。深夜，所有的小孩都在神秘力量的引导下走了出去，进入了马戏团。

为了找回包括自己妹妹在内的所有孩子，王子开始了追踪。出城时娜露希亚带来了马戏团在パーセラ的情报。从パーセラ北面一路追到了ロマーナ，途中鬼面童子暂时加入。在ロマーナ下层的商店内可买到装饰品"ランバダーラ号"、"ブルーマリーン"，和隔壁的服装店店员对话可获得"雷鸣の梦玉"。在宫殿得知公主被卡米卡米魔王抓走了，在国王的拜托下王子便先去救公主。

从ロマーナ城下町东南的道路来到ポレポレ村，途中可得到召唤道具"バスタージュエル"。村里可买到装饰品"おんぷのおきもの"、"オモチャのピアノ"、"オルゴール"、"白いギター"。然后来到东面的钢铁魔王城。这里的电影院（墙上有招贴画，顺着绿色箭头进）可买到装饰品"ガミ城ジオラマ"、"ナルシア人形"。还

可以观看恶搞王子的电影。然后进入王城内部，这里要调查墙上的光盘来解开机关。还要将雕像推到绿色地板上来让电梯的门打开。

在中途休息后存档，内部要干掉三个机器人，成功地救出了被变装的姬鲁芭公主。由于公主执意要找卡米卡米魔王算帐，所以众人来到了最内部。魔王这次搭乘了新的巨型机器人来和大家战斗。胜利后魔王又启动了自爆程序……而众人则依旧只能从垃圾输送口逃跑（汗）。

插曲过后众人得到国王的许可，在ロマーナ下方港口乘船来到了コトリコ岛。自上次和父亲战斗的地方继续前进，途中可得到召唤道具“ウィンドジュエル”、“枪术の梦玉”。遇到干活的小怪物后下楼，上方可以恢复和记录。然后一路向下，和马戏团的BOSS战斗。胜利后黑豹和小怪物都变回了原状。在内部，调查石板后发生剧情。女神麦拉出现，对众人展开了攻击。危机时刻大神尤利乌斯解救了大家。

众人来到了众神之国，和众神说话可获得强力装备。最后，在大神的教诲下获得了让王子醒来的叶子。在叶子和娜露希亚的呼唤下，王子醒来了。

第三章 妖精王之湖

在城下町发生剧情，出于对蕾欧娜的信任，白骑士勇敢地在群众面前顶着苹果当前靶，让蕾欧娜表演了一下，这个过程正好让王子看到。此时娜露希亚在空中看到了姬鲁芭热情地对待王子，心中有了些许不安，默默离开了。在妹妹的提议下王子和想看看龙宝宝的白骑士一起去魔女处了。

“森之魔女和人类之间是不会有结果的”，娜露希亚回想起了姐姐的话。自己和王子之间应该也是一样吧。此时魔女的手下之一出现，告诉娜露希亚妖精王能够替妖精进行“转生的密法”，让妖精变为人类。在吉鲁达の馆，看到娜露希亚将变身用的黄金之键扔掉，众人十分担心。

先来到パーセラ，在武器店后的黑市可以买到装饰品“1/1フィギュア”。乘船厂右边的观光船可来到坠落的ブリオニア，买到装饰品“イルカTシャツ”、“オートマン”，同时也可以在这里看企鹅表演。然后在上方乘火车来到ロマーナ，之后从右边路口出去。这里可得到召唤道具“ターンジュエル”。在蕾欧娜家发生剧情后继续前进来到妖精之森（再回去找家里的大叔对话可得到“弓术の梦玉”），跟随猫头鹰来到大树前，它带领大家到了妖精城。

此时可先在妖精之森探索，回到出口，按上左上上上的方向走可获得四个宝箱，然后按下左左上上的方向前进可回到大树处。镜头一转，妖婆利用娜露希亚进入了妖精城，同时变成了娜露希亚的样子将妖精的石板夺走了。在城内可以获得“水势の梦玉”和“净化の梦玉”，最后要和妖婆对战。

王子在门口发现了昏倒的娜露希亚，赶紧带着她逃出了这里。失去了石板，妖精之城也随之崩溃。

第四章 黑暗的觉醒

原来娜露希亚的真实身份是妖精族，在16年前被魔女所收养。娜露希亚这个名字象征着碧绿湖泊的妖精。虽然她很喜欢王子，但两人是不同种族的，这个障碍实在太大了，为此吉鲁达编出了谎言来让娜露希亚忘记王子。不过结果却是大家所意想不到的，为了维系两人的感情，这代价实在太大了……当然，最可恶的还是利用她收集石板的女神麦拉。她的下一个目标，应该就是龙族的石板了，一定不能让她得逞！

回到ポポロクロイス城，蕾欧娜和姬鲁芭相继离队。和父母交谈后王子先回去休息，然而麦拉却利用王子，控制了萨妮亚……剧情后娜露希亚和白骑士加入，在城门口乘龙来到了龙之国。然而石板已经被夺走了。继续乘龙来到コトリコ岛，在内部干掉女神的另一个手下。然后进入之后场景的门内，四个石板被集齐了，レムリア大陆浮出了水面，被封印的黑暗力量也苏醒了。听完大神的教诲后，回到了王城。获得召唤龙的笛子（オカリナ）后，可直接前往レムリア大陆进行决战，当然也可四处寻找伙伴。（回国王的宿舍和妹妹对话，然后去城下町的店里可以买到装饰品“ちいさなクジラ”。）



蕾欧娜

在北の山，进入她家里附近，发生练箭的剧情后就加入了。

姬鲁芭

在ロマーナ城内部见到了姬鲁芭，依次在浴室、图书室、中庭的温室内和ロマーナ城入口找到她后便加入了。

卡米卡米魔王

从钢铁魔王城的宿屋的房间来到地下，在通路的最后接受机器人的委托前去寻找魔王。乘龙来到フンバフンバ村，这里可买到装饰品“おしゃべりオウム”、“神样のおめん”，宝箱里还有个“かわいいサボテン”。然后在森林中找到卡米卡米魔王就可救回他了。然后再次回到密林的飞船坠落处，可在里面的自动贩卖机买装饰品“ガミガミロボ”。

鬼面童子

来到显示为“？”的うぐいす城下町。下方看色的老头处的宝箱是“ソードジュエル”。店里可买到装饰品“木刀”、“风神雷神”、“やっこだこ”。收集完毕后向上进城，在右边的监狱内见到了鬼面童子。然后一路向上见到了这里的主公，他拜托你去取“龙のひげ”，这样才肯放鬼面童子。获得通行证后在城下町最右上乘船来到对岸。这里的休息站可以买到装饰品“水龙のうろこ”。然后进入右边洞穴干掉里面的青蛙，得到主公要的东西。里面的宝箱有“咒术の梦玉”。然后回到主公处，获得了监狱的钥匙，将鬼面童子解救出来便可。

瀑布洞窟

来到ハタハタ村，上山沿着仙人的房间继续前进就可进入此洞穴了。内部要推动石块形成通路，按照条纹来将石块推进相应洞穴内，点燃三盏灯，进入最内部后可获得提升能力的道具。

ロマーナ的歌姬

前往ロマーナ的歌厅，你会发现歌姬レナ突然发不出声音了。然后和门口的小孩说话。接着飞到ポレポレ村，和2层楼建筑楼下的乐队说话，然后回到歌厅，欣赏乐队的演奏。和乐队队员对话后来到海边延伸处可见到美人鱼，将歌姬レナ的声音取了回来。最后从レナ处获得了“天使のお守り”。

猴子帝国

在ロマーナ的火车站，发现这里的火车因事故而停开了。和一楼房间内的站长说话后选第一项，海岸的铁路入口会开放（获得“アロージュエル”）。沿铁路前进会来到猴子王国……在这里的最后要和猴子王战斗。可获得胜利后能获得了让剑能力增加的龙之玉，同时铁路也开通了。

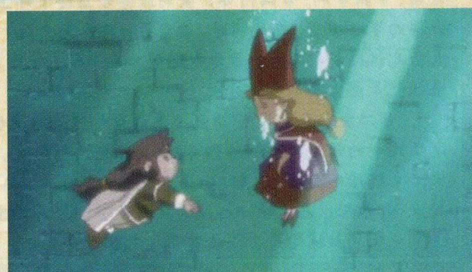
ガボ的召唤技

本章当队伍中有ガボ时，即可到各处挑战勇者，获得召唤他们的方法。勇者的所在地可从ポポロクロイス城的占卜师那里得知，挑战的顺序可随意决定。

エスペランサ	ポポロクロイス城地下的壁画。
ブルンバブン	去有海豚表演的ブリオニア，调查图书馆里的大书。
マルコシアス	妖精の森的石碑。从入口按上左上上上的顺序走。
カルラ	タネキン村左边内侧，地上的绘画。
モノケロース	ロマーナ城西侧2楼的窗户。
キングナイト	レムリア大陆入口附近记录点附近的建筑物内墙上的挂毯。



所有收得的同伴可在城堡内更换，确定后多买些道具就可以杀去レムリア大陆了。这里的迷宫都是单行路线，很好辨认。难点是四人要分开行动，且有的还要单独干掉BOSS（召唤道具在这个时候用是最好的了），所以你带的角色实力都要强。经过多次战斗后就可看到感人的结局了。波波罗古罗伊斯王国终于恢复了和平，我们的王子和公主终于走在了一起。



文 桂木弥生



《新纪幻想 圣魔之魂II》是Idea Factory去年初在PS2主机上推出的一款重头作品，也是近年来“永无大陆系列”作品中最受欢迎和好评的一作。其后，Idea Factory正式进入了PSP软件制作的阵容，在去年中旬便决定将大受好评的《新纪幻想 圣魔之魂II》在PSP上重新制作发售。《新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营》就是这部作品的重新制作版。虽然总体来说该作和PS2上的原作没有太大的区别，但该作品本身强调人物养成和要素收集的游戏方式却十分适合掌机玩家。所以PSP上重新制作的此作重点在这一方面的系统上进行了强化，使得游戏更注重反复的挑战性了。

PSP PlayStation Portable

新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营

新纪幻想 ～SS II アンリミテッドサイド～

◆Idea Factory◆S・RPG◆2005年10月27日◆日版◆1人

◆832KB◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

剧情

永无大陆，一个各个种族并存的大陆。从太古时代起各个种族就互相争斗，战乱就这样一直存在于大陆的历史上。战争——和平——战争——和平，这个有如华尔兹舞曲的定律千百年来一次次地在永无大陆上重复着。直到有一天，原天界的军神夏尼斯到来了大陆上。他以自己绝对的力量强制性地统一了这个战乱的大陆。可是他的行为却惹怒了天界的主神——圣神科莉娅。圣神科莉娅宣称夏尼斯为大魔王，他的追随者便是魔族，并且鼓动支持大陆上的人类和其它种族反抗其统治。就这样，人类与魔族，千百年的恩怨开始了……

魔导世纪996年，在这个大魔王夏尼斯统治永无大陆已近千年的日子里，人类的勇者希风，他凭借着世上最强大的魔剑——天魔剑将夏尼斯打败。可是这一行为并没有使大陆得到永久的和平，反而从此使大陆又回到了无限的战乱之中。大魔王的女儿——希罗，为了替父报仇而组建了“新生魔王军”，各地的诸侯也各怀着不同的理想与野心纷纷投入到了战乱之中，此后史称此为“第一次永无大战”。

魔导世纪1012年，永无大陆战乱终结，在希罗和大蛇丸等猛将的帮助下，少年辛巴统一了大陆，并建立了辛巴帝国。但是后来趁着战乱结束，冥界王姆根降临于大陆上，少年辛巴也在与其的战斗中死亡。同年，辛巴帝国的军师索尔迪担任第二代皇帝。“第一次永无大战”结束了，谁都认为战乱将会从此告别大陆，但他们怎会知道辛巴帝国的辉煌也只是昙花一现罢了……

魔导世纪1028年，因为索尔迪皇帝被暗杀以及帝国内部各机要人物勾心斗角，争权夺利，帝国内部严重的政治矛盾终于浮上了水面，从而演化成了大规模的军事冲突。与此同时，自“第一次永无大战”结束后一直被压制的魔族也借此机会揭竿而起。就像是连锁反应一样，帝国10多年的失败执政瞬间引来的就是全大陆的再次分裂……

“第二次永无大战”，历史上是这样称呼这场战争的。当然，人们似乎对于这场战争的爆发也并不感到奇怪。但谁也没想的是，结束这场战争的却是一个名不见经传的女性。罗塞，一个人魔混血的少女，起初她只是一名普通的农家姑娘，和养母以及义妹一起过着虽然清苦但平静的生活。但当地太守却不肯放过有着魔族血统的她，还杀害了她的养母和义妹，甚至烧毁了她所居住的村庄。为了复仇，罗塞开始发挥自己出色的政治、军事才能，自己组织了军队，并号称“魔皇军”加入了这场角逐大陆霸权的战争。

军事行动、外交策略、政治手段……罗塞充分运用了自己的才能将永无大陆再次统一了起来。通过这场战争，罗塞感悟到了要想真正结束争斗，除了一个稳定的政权外，想方设法化解大陆主要矛盾集中的人类与魔族之间的仇恨才是最主要的。“第二次永无大战”结束了，罗塞建立了“永无皇国”，其登其称帝，开始了新的政治统治。

虽然罗塞皇帝一直致力于人类与魔族的和解，但是在“第二次永无大战”结束的这十几年内，人类与魔族还是不停地进行冲突。魔导世纪1053年，永无大陆上爆发了一场近年来并无前例的“对人类大屠杀”事件。虽然永无皇国单方面地宣称此事非政府军所为，但此时人类与魔族的矛盾已到了一触即发的地步。终于，在原新生辛巴帝国领导人肯·法里奥的孙子阿乌尔·法里奥以及有着“黑狮子”之称的帝国军人安克罗维亚的领导下，新生辛巴帝国再次宣布独立，并且拥护当年杀死大魔王夏尼斯的勇者希风成为皇帝，人类的大反攻开始了。从此一直到战争结束，人们称这场战争为“七年战争”。

永无皇国、新生辛巴帝国、以及潜伏在暗处伺机再起的神圣皇国和以和平结束战争为目标的玫瑰解放军，几个理念不同的军势各自在“七年战争”中演出着属于他们自己的那一幕。当然，他们共同的目标便是——“结束战争”。

经过了连年的激战，永无皇国虽然因为新生辛巴帝国在战争中投入“异界之魂”而使得战力一时受挫，但新生辛巴帝国也因为神圣皇国的突然出现而受到了打击。至于神圣皇国也因为战线拉得太长而被玫瑰解放军袭击了首都而最终溃败。最终，剩下的就是皇国与帝国的大决战。那么在战乱中成长起来的玫瑰解放军将会何去何从呢？希罗寻找天魔剑并想将自己的父亲大魔王夏尼斯复活的愿望是否会达成呢？这一切也只有《新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营》这个游戏本身可以告诉我们了。



主人公势力系统

游戏中共有三个主人公势力可以操纵，但是玩家所要做的并不是从中选一个来让自己使用，而是三个主人公势力一起操纵！三个主人公势力彼此都是互相影响、互相牵制的，所以想要达成完美的结局只有三个主人公势力协调行进才行。（这个将会在后面的流程部分详细讲解。）在游戏中随着流程的进行，三个主人公势力都会粉墨登场，而且每个势力都有属于自己的个性人物，所以这次玩家可以操控的战斗人员可达40人！



地图系统



经过了序幕的几场战斗和几段剧情后便可以在大地图上使用主人公势力了。此时会出现几个指令，虽然其中一些指令一看便知其意，但还是有必要说一下。

①移动

操控主人公势力移动到地图上的据点或市镇。随着游戏的进行所能到达的地点也会越来越多，但大多数据点是用来发展剧情或是出现剧情战斗的。不过，也有一些据点会有自由战斗发生，而自由战斗就关系到隐藏人物的加入了。地图上带有红圈的据点便说明是下一个剧情所要发生的地点。如果当使用一个主人公势力发现地图上没有标红圈的据点了，那就说明此章节这个主角的剧情已进行完，这时就切换主人公势力吧。

②ステータス

在此可查看人物的能力以及给人物装备武器和特技。（这个是游戏的重点之一，稍后详细讲解。）

③指南之书

在此可查看游戏的操作说明，有的操作会有演示的影像。

④奥义之书

游戏中玩家学会和得到的一切特技和魔法、超必杀都会收录在这里，而且这里还会自动记录玩家所使用的组合技以及合体超必杀，可以说是十分便利的系统，当玩家忘了某些招术如何组合只要调出这个来就一目了然了。在市镇的商店里可以买到奥义书，而奥义书上就记载着一些基本的组合技，这对游戏初期来说是颇有用的。

⑤称号

在游戏中达成了一定条件就可以得到称号。而获得了称号就能得到不同的奖励道具，而这些奖励道具中有不少便是究级武器合成所必须的重要物品。

⑥合成表

武器道具的合成是游戏中获得强力武器的一个重要途径，游戏中的几个究级武器都要靠合成才能得到。合成表就是将玩家已掌握的合成方法加以记载，方便玩家的再次查阅。

⑦图鉴

记录玩家在游戏中所得到的武器和道具。

⑧年表

记录玩家在游戏中所经历的各个历史事件，经常查看有助于加深玩家对游戏剧情的了解和认识。

⑨设定

在这里可以设定音效、行走与攻击动作是否表现。因为该游戏的读盘速度不快，所以笔者建议玩家关掉行走动作，至于攻击动作最好也关掉，但游戏中的必杀技效果十分不错的，有的还是相当值得一看的。



⑩战斗日记

在这里除了可以存储和读取游戏记录外，还可以查看游戏中主要人物的人物图鉴。而想要完整收齐人物图鉴则至少要几周目才行。除了这些以外，还可以查看游戏中的插画。人物的插画只有在使用了该人物的最终必杀技后才会收录，一些NPC人物的插画则是达到特定条件才能收得的。至于游戏的通关图片则只有完成不同的结局才能得到。最后那一些游戏中的宣传画和精美图片则是要达成某些很有难度的称号才能取得的。可以说完成了这些插画收集，这个游戏也离圆满差不多了。

人物能力值说明和武器特技装备系统

进入ステータス便可查看人物的能力值和进行武器以及特技的装备。



①人物能力值

这个很简单明了，一般常玩S·RPG的玩家都应该知道这些数值的作用。惟一要说的是AP这一数值，AP就是行动力，决定着人物的行动顺序和在攻击时使用的招术次数，可以说是游戏战斗中的核心系统。另外一个JUMP值则是代表着人物的跳跃力，跳跃力越高在一些高低差大的地型中行走便越快。当然在后期得到了“浮游”这一特技后这个数值就成了单纯的摆设了。关于人物能力值，PSP版本对此做了调整。原本PS2版里想要无限制培养人物十分困难，而在PSP版中破除了LV的限制，变得可以无限升级，所以现在在PSP版本上培养出能力超群的强人已不再是难事了。再说一下人物能力增长。每升一级，人物会得到一些PP值，可以用这些数值来增加人物的各项能力。但是每个人物的成长率却各有不同，虽然升级时得到的PP值是一样的，但每个人增加各项数值所需要的PP值却不同，可能某些人加1点STP需要2点PP，而某些人在与其同级的情况下用1点就可以。能力按1到100分10个阶段，每上升一个阶段该人物增加能力所需要的PP便会增多，但成长高的人物不管怎样还是有优势。不过PSP版可以突破LV限界后，PS2版中要小心翼翼分配PP的尴尬局面也不存在了。潜在能力，这就是角色自身所拥有的最基本的自身特技，每个人物有四个，随着级别的增加最终就会全部学会。





②武器装备和特技装备

每个人物可以装备一件武器，一件护轮和一件饰品。而武器上也可以附加特技，最多可以附上四个攻击特技，武器越强力，所能带的特技数和所能带特技的级别也就越高。当然每种武器所能带的特技种类组合也都不同，不少最终武器就是因为所带的特技和种类组合不太理想反倒不如某些低一级的武器。当然护轮和饰品也是可以附加特技的，只不过它们所附加的不是攻击特技而是一些被动特技，比如HP恢复之类。当然，护轮和饰品越高级，所能附加的特技便越多，最多是各带四个。不过与武器附带特技不同，其没有种类和级别的限制。每个人物自身最多附加六个攻击特技，战斗时就是靠这些攻击特技组合来伤害敌人。当然这个是随着职业变化而慢慢加成为六个的，低位职业自身可附加四个，高位职业是五个，最终职业就是六个。每个人物可装备的特技种类也不同，所以要根据每个人的特性来合理地安装特技。除去攻击特技和被动特技，每个人物也都有四招必杀技，而必杀技都是每个人独有的，同样必杀技也是根据人物转职而得到，转为最终职业就会得到最终必杀技。而在游戏中，近三十多个合体必杀技，就是靠每个人物的必杀技组合而成，有的甚至是六人合体必杀，不仅威力绝大，场面也十分震撼。



城镇系统



①武器道具店

在这里可以购买到武器、道具、护轮和饰品等一系列的东西，当然也可以卖东西。

②炼金所

合成

游戏中最重要的系统之一，也是最终武器的取得途径。在这里将各种素材（包括武具和道具）放在一起炼成，各种素材正确的话就能得到你想要的东西了。

强化

利用在战斗中得到的EP值来强化武器、护轮、饰品以及被动特技。当然这些最多也只能强化到5级，但是强化后所得到的数值是十分可观的。

装备开发

在这可以将已强化到5级的武器或是护轮进化成新的更高位的武器。所以只要EP足够初期便可拥有很好的装备。大多数武器种类都是可以进化的，但大多进化到オリハルコン系武器就已是极限了。虽然オリハルコン系武器并非是究级武器，但拥有了它们，想要单纯通关是很轻松的。

特技开发

各种特技魔法除了在战场上得到或是买到外，再就是通过这里得到了。这个和合成不同，不需要自己组合材料，各种组合方法已是全部，只要收集齐材料便能知道合成的是什么东西。

登录

只要强化到5级的武器或是护轮都可到此进行登录。登录后，该武具便可在商店里买到了，这样就方便某些不错的武器进行量产，当然那些特殊的武具是不可以登录的。三个主人公势力起初所登录的物品是不相通的，只有在游戏后期合流后，才会相通融合。特别要说一下，登录后的LV5级武器会消费掉。

③工会

探索

派人员去大陆的某个区域进行探索。自然是人越多越好（人多所花的钱也多），但是某些职业是盗贼或是有探索特技的人员参加会取得更好的效果。选定区域后，地图上出现一个光标，此光标越大便说明可一次探索的范围便越大。这个探索在游戏中的作用十分重要，许多隐藏地点，隐藏人物，隐藏道具都要通过这一方法才能得到。

转职

人物达到一定级别后，便可在此付钱后与相应的敌人交战，交战胜利后便可以转职。最多转2次职，在最后一次转职时，与之对战的将会是自己的分身，相对来说有些难度。

PP值分配

除了升级时人物会得到PP值外，在每场战斗结束后也能得到一定数量的PP值，在这里就可将PP值分给每个人物。在PS2版中，在这里用PP所增加的能力最多到100，但是PSP版里可以突破能力上限后，便可以在此无限地增加了，当然前提是你的PP要绝对足够。



战斗系统

战斗中是按照顺位行动的，决定顺位的是AP值以及角色的速度。轮到角色行动后，便可以使用所有的AP值展开行动了。

①移动

不论移动多少格数统统消费6点的AP。

②スキル

特技，这也是战斗中的进攻方式。进入后，就可以看到该人物所拥有的特技，每一个都有其所消耗的AP值，自然是越强的招术所消耗的就越大。在特技选择表中，单选一个特技表示单一攻击，按L键后便可复数选择攻击特技来组成连续技或是别的特技来对敌造成伤害。如此组合，所消费的AP当然是累积性的。比如，这个人物有两个スラッシュ特技，只将两个スラッシュ特技依次选上再决定攻击，那样就会组成新的特技トリプルスラッシュ！由此可以组合出各种各样的攻击方式来打倒敌人。特技表最下方的就是该人物拥有的必杀技，除了消耗AP外，必杀技还会消费SP值。每个人物战斗开始时的SP都是0，只有在战斗中不断杀敌才能得以增长，最多可达到4。而每一级的必杀技都对应相应的SP值，想使用最终必杀技就需要SP达到4，使用后，这4格的SP就会消耗掉。说回AP值，每轮到该角色行动时，该角色的AP便会自动加满，而要提高AP值的上限，除了转职外，装备相应的武器也会使AP值上限有所增加。

③チャージ

这个就类似于蓄力，用来组合人物与人物之间的特技或是必杀技。比如想使用トリプルスラッシュ，只需要让A人物先对着目标蓄好一个スラッシュ，再让B人物上前对着目标使



用一个スラッシュ便可使出两人的トリプルスラッシュ，必杀技组合也是同理。最多的组合必杀技可多达6人。但是，在蓄力过程中一旦被敌人攻击，或是又再次轮到自己行动，那蓄力自动解除，所以想使用组合攻击也是要精于计算的。

④道具

这个很简单，就是使用道具，是按所使用的道具不同而消费AP值的。

⑤待机

如果以满值AP待机的话，很快便可再次行动。

异界之门系统

异界之门是个供玩家刷宝、练级、冒险的场所。异界之门共50层，每章所能攻略到的层数是有限的，但却可以反复进入，方便玩家在此练兵。一直到游戏的最后，异界之门可以攻略到24层。最后的26层只有在通关后才能攻略，而到了40层以后，异界之门内的敌人便会变得相当可怕，强力无比。通过了50层后，再次进入的话，其中的敌人强度又会再次提高。



攻略流程

游戏中有"永无皇国军"、"新生辛巴帝国军"、"玫瑰解放军"三个不同势力的主角，每一个主角都对应一个结局，但是还有一个最完美的结局存在，也就是说游戏一共有4个结局。要想达成每个主角自己的固有结局很简单，只要一直保持该主角的势力点为最高就行。而提高势力点的方法，就是尽可能地在每次历史分歧点时选择该主角。历史分歧点就是当三位主角势力都完成了自己在当章的战斗后，在地图上便会出现三个重要的据点，此时只能选择一个主角前往其所对应的重要据点。这一次的选择就决定这一章节的历史分歧点。除了会影响以后的剧情外，被选择的主角的势力点数也会增长。所以想要达成三个主角势力的基本结局很简单，只要在每章节的历史分歧点选择一个主角势力，那最后必然会出现其的结局。

至于完美结局则是建立在"玫瑰解放军"基本结局的基础上。不过其相对基本结局来说是困难不少，所要求的条件很多，对各个主角势力的势力点数也都有要求。以下便给出达成完美结局的必要条件和必须的路线图。

条件

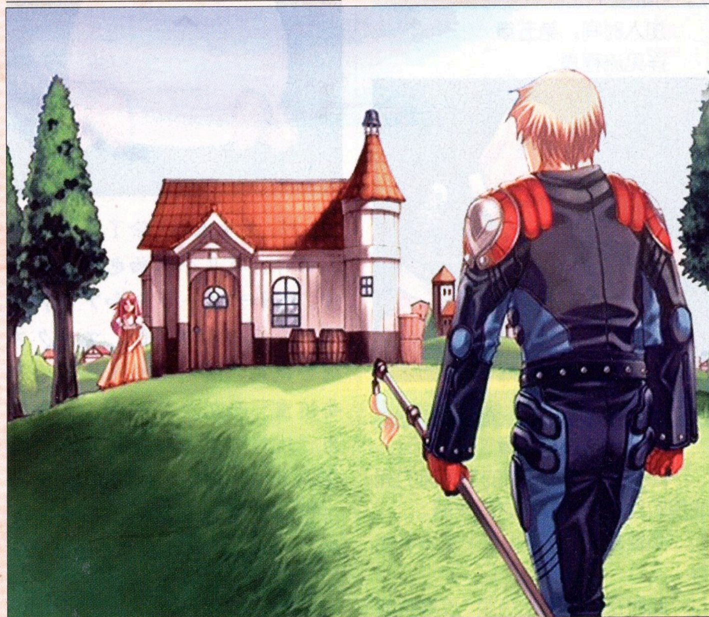
1. 收齐所有的人物
2. NPC人物リーザ存活
3. 达成"玫瑰解放军"基本结局

路线

序章

无特别

第一章



1. 先进行"永无皇国军"的所有战斗，出现选择选"ゴルデンルート"，并且在"ミラベロ平原"之战中75回合内结束战斗。

2. 再进行"新生辛巴帝国军"的所有战斗。并且在战斗中出现选择选"战う"。"ソルウェ砦"之战中99回合内结束战斗，"ソルウェ砦内部"之战全灭敌人过关。

3. 历史分歧点选择"新生辛巴帝国军"。

第二章

1. 先进行"永无皇国军"的所有战斗。"カクタス砂漠"之战中100回合内结束战斗。

2. 再进行"新生辛巴帝国军"的所有战斗。会出现选择选"森确保"，然后在接下来的战斗中100回合内结束战斗。在此章节"新生辛巴帝国军"可以收得隐藏人物"绯魅华"。(关于隐藏人物收得详见后面分析)

3. 历史分歧点选择"永无皇国军"。

第三章

1. 先进行"永无皇国军"的所有战斗。选择选"反乱军制压"。在此章节"永无皇国军"可以收得隐藏人物"カーム"。

2. 再进行"新生辛巴帝国军"的所有战斗。选择选"迂回"。几场战斗分别需要不同回合。分别是"峡谷战"75回合；"要塞北门攻略"150回合；要塞最深部决战200回合。在此章节"新生辛巴帝国军"可以收得隐藏人物"ヤーク・ムー"。

3. 最后进行"玫瑰解放军"的的所有战斗。选择选"キュオ后回し"。战斗"サウスウッズ"在100回合内结束战斗。

4. 历史分歧点选择"玫瑰解放军"。隐藏人物"アルソス"便会在下章开始时加入。

第四章

1. 先进行"永无皇国军"的所有战斗。选择选"海路"，收得隐藏人物"レヴィ"。接下来在之后的二连战中不打倒BOSS レインミラン过关。

2. 再进行"玫瑰解放军"的所有战斗。"中央广场"之战中NPC存活3人以上并以150回合以上结束战斗。接着"デューペン之战"，在150回合内结束战斗。

3. 最后进行"新生辛巴帝国军"

的所有战斗。选择选“岩阳动”。

4.历史分歧点选择“新生辛巴帝国军”，并且在历史分歧点战斗中全灭敌人过关。

第五章

1.先进行“新生辛巴帝国军”的“冥界洞窟”战斗。

2.再进行“永无皇国军”的所有战斗。选择选“迂回”。在此章节“永无皇国军”可以收得隐藏人物“ネイル和ローズブラッド”。

3.接着进行“新生辛巴帝国军”的所有战斗。选择选“海路”，收得隐藏人物“ジェイド”。

4.最后进行“玫瑰解放军”的所有战斗。

5.历史分歧点选择“永无皇国军”，并且在历史分歧点战斗中全灭敌人过关。

第六章

1.先进行“新生辛巴帝国军”的所有战斗。选择选“エイクス”。

2.再进行“玫瑰解放军”的所有战斗。选择选“しんがりを残す”。

3.最后进行“永无皇国军”的所有战斗。

4.历史分歧点选择“玫瑰解放军”。

第七章

1.先进行“玫瑰解放军”的所有战斗。

2.再进行“永无皇国军”的所有战斗。选择选“フェリアス”。

3.最后进行“新生辛巴帝国军”的所有战斗。选择选“フレネード”。

4.历史分歧点选择“永无皇国军”或是“玫瑰解放军”。

第八章

1.先进行“玫瑰解放军”的所有战斗。在此章节“玫瑰解放军”可以收得隐藏人物“シエル”。

2.再进行“永无皇国军”的所有战斗。

3.最后进行“新生辛巴帝国军”的所有战斗。

最终章

1.合流后，如果满足完美结局的条件，可以收得隐藏人物“シロ”。

2.达成一切条件自动进入完美结局。

全隐藏人物

要达成完美结局，全人物必不可少，但是收得隐藏人物却也与异界之门的攻略次数和自由战斗发生与否有关。

绯魅华

加入时间：第二章

必要条件：现有的主角势力完成现阶段的所有异界之门攻略。

“新生辛巴帝国军”进行完所有的战斗后，前往“アルマナ城近郊の森”。战斗结束后前往リト，她就会加入。



ヤーク・ムー

加入时间：第三章

必要条件：现有的主角势力完成现阶段的所有异界之门攻略。

完成“新生辛巴帝国军”的自由战斗1后会出现ゴルテン近郊森林，前往发生战斗，胜利后他会加入。

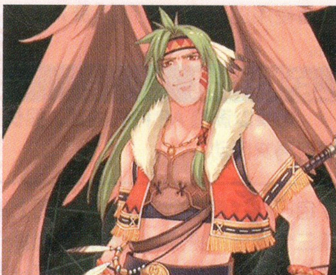


カーム

加入时间：第三章

必要条件：现有的主角势力完成现阶段的所有异界之门攻略。

完成“永无皇国军”的自由战斗1后，在ニヴァ得到消息后，去ガレーナ地区搜索会发现隐藏地点ブルック西谷，战斗中不让其战死，战斗后加入。



レヴィ

加入时间：第四章

详见流程表



アルソス

加入时间：第四章

详见流程表



ネイル和ローズブラッド

加入时间：第五章

必要条件：现有的主角势力完成现阶段的所有异界之门攻略。再完成“永无皇国军”的一切自由战斗。

前往ヘルハンプール得到消息，在バルハラ地区进行探索会发现隐藏地点“枯ちた遺迹”。进入完成战斗，她们便可加入。





ジェイド

加入时间：第五章

详见流程表



シエル

加入时间：第八章

必要条件1：现有的主角势力完成现阶段的所有异界之门攻略。

必要条件2：グリューネルト生存

此时在还没完全结束“玫瑰解放军”剧情时，去エイクス地区探索会发现“湖町マレ”，进入战斗后，她便会加入。(此人物只限定玩家达成“玫瑰解放军”结局和完美结局才会出现。)



シロ

加入时间：最终章

收齐除他以外的所有人物，达成完美结局的条件，通过异界之门的24层。之后在ニヴァ得到消息，接着探索カイゼルオーン地区，出现“名もなき神殿”，战斗后，它便会加入。



PS：关于人物，除了这些隐藏人物外，有几个人物也会发生事件。比如デューラー和アウドライド会在中后期离队，マークス则会战死，所以这些人物的培养要慎重。而グリューネルト会因为“玫瑰解放军”在第六章的选择而决定生死，如果其生存的话，会在第八章归队。如果达成的是“新生辛巴帝国军”结局，マックス和ヒロ便也会离队。

游戏中的隐藏地点和通关后的要素

隐藏地点

除了能直接进入的地图外，游戏中还存在着一些需要探索才可以出现的隐藏地点，这些隐藏地点中都会发生战斗，有的能收到隐藏人物，有的则能得到珍贵的合成素材。当然，探索隐藏地点和收隐藏人物一样，想要完全地探索出来，最好还是先完成现章节的异界之门攻略和自由战斗。

忘れられた洞窟

探索势力：新生辛巴帝国军

时间：第三章

消息地点：城塞都市ニヴァ

其它条件：在ラピッズ溪谷的战斗中将悬崖上的石头破坏

探索地区：ガレーナ地区

ブルック溪谷

详见隐藏人物カーム的加入。

奇岩窟

探索势力：玫瑰解放军

时间：第四章，ネイポス2连战之后

消息地点：リト

其它条件：ネイポス的2连战，经过120回合后再结束战斗

探索地区：パラウス地区

叹きの洞窟

探索势力：新生辛巴帝国军

时间：第五章

消息地点：マリチク

其它条件：在サラトガ岬战斗中将悬崖上的石头破坏

探索地区：シュラク海地区

朽ちた遗迹

详见隐藏人物ネイル和ローズブラッド 的加入。

ベミナバの森——奥地

探索势力：玫瑰解放军

时间：第六章

消息地点：ノアシュラン

其它条件：ベミナバの森的战斗中将敌人全灭过关。

探索地区：ベミナバ地区

暗き沼——东部

探索势力：永无皇国军

时间：第七章

消息地点：ノアシュラン

其它条件：第六章的历史分歧点选择"永无皇国军"，并在战斗中击败アンクロワイヤー。

探索地区：ディアルゴ地区

光の森——外れ

探索势力：新生辛巴帝国军

时间：第七章

消息地点：ノアシュラン

其它条件：光の森的战斗结束后

探索地区：旧・新生辛巴帝国地区

龙之颚

探索势力：玫瑰解放军

时间：第八章

消息地点：ノアシュラン

其它条件：第七章的历史分歧点选择"玫瑰解放军"，并在150回合以内结束战斗。

探索地区：ベミナバ地区

湖町マレ

详见隐藏人物シエル的加入。

フォンティノア

时间：第十章

其它条件：フォンティノア之战时全灭敌人过关。

探索地区：ヘルハンプール地区

名もなき神殿

详见隐藏人物シロ的加入。



通关要素

其实很多人都说，这个游戏只有在通关后才算真正开始，这便是因为其通关后的要素十分丰富，绝能让玩家提起兴趣进行下一周目。通关后，系统会提示玩家存档，然后再读取这个存档便可以进行新的游戏或是接着现在的进度挑战通关后的隐藏要素。而重新开始游戏的话，则可以继承很多上周目的要素，使得二周目变得更为简单。而且所继承的要素会随着破关周目的累积而越来越多，最终玩家就可以将这一个内容丰富的游戏完美通关。顺道说一下，在通了"玫瑰解放军"结局或是完美结局后，玩家便可以入手游戏中一直处于剧情道具地位的"天魔剑"。那么现在就看一下，重新开始游戏会继承哪些通关要素吧。

所持的道具：上周目通关时所得到的物品将会全部保留。只不过，这些物品会平均分配给三个主角势力，这个分配是完全随机的。

金钱：通关后所剩的金钱会平均分配给三个主角势力，不过通关时会有10000元的奖励。

EP：通关后所剩的EP会平均分配给三个主角势力，不过通关时会有1000点的奖励。

PP：通关后所剩的PP加上人物等级合计的3倍平均分配给三个主角势力。

炼金所的项目：所登录的武器以及特技的开发表等等三个主角势力完全继承。

其它：奥义之书、合成表、图鉴、人物档案、插画收集完全继承。(PS：称号不继承)

异界之门攻略

通关后还可以接着进行游戏，那么接下来便是可以去攻略通关要素了。首先要去将异界之门打通，通关之前只能攻略到24层，通关后便可一直攻略到底了。异界之门的最后就要与精灵王XX战斗。其实力相当强劲，HP有200万之多，是实力远超于最终BOSS的强敌。打通完后50层异界之门后，再次进入会发现敌人再次强化，最后竟要与3个精灵王XX战斗！但只要干掉它们便可以获得称号，这也算是对自己实力的一个验证，当然这也是灾难的开始……

特别关卡攻略

当攻略完异界之门后，(一次便可)便可去地图上的几个特定场所进行特别关卡的攻略。特别关卡起初只有3个，关卡中都是由游戏中的BOSS们所组成的部队，他们的实力个个强过最终BOSS，就连他们手下的杂兵也动不动就有80万的HP，可以说与他们对战仅凭通关时的能力，是根本不可能的。这个3个特别关卡的攻略的难度依为：グラナス教会3连战——ワルアンス城3连战——冥界3连战，特别是冥界三连战的最后，竟然是完美结局最后一战的再现，可是现在敌BOSS的实力已是以前的数倍了。大魔王夏尼斯，魔王影，魔桩暴走希罗2，魔剑士卡西亚斯，在这帮狂人的轰炸下估计没有实力的便会被立刻秒杀。通过了以上三个特别关卡，这个游戏真正的最后一战就会出现了。

スペクトラルタワー3连战，可以说是这个游戏最后的战斗了。而要在通常游戏流程中见到这个地图，便只能进行新生辛巴帝国军才行。不过，现在只要你有实力闯过前面的关卡，那你便有资格到来这个永无大陆最神圣的场所——高达1万层的灵之塔。当然，我们来这不是为了爬1万层，而是要战斗的。第一场战斗，敌人是一些异界之门中的BOSS级人物，以前打倒过他们，现在自然也不在话下。第二场战斗便是和新生辛巴帝国军的三个异界之魂战斗，他们的实力和之前特别关卡的BOSS人物差不多。而在最后一场战斗，真打登场了，那就是在整个系列中战斗力除了宇宙之神、星球之神外最强的"斗神"威布！斗神的实力十分可怕，完全超越了以前所碰到的一切敌人，而且他的HP甚至还超过了精灵王XX，达到了2555555之多。与其交战除了实力要足够外，充分的耐心与运气也是极为重要的。毕竟一但他SP值够了，只要一招"天魔最终"就可能灭杀全屏了。而且在他的身边还有着一群虽然HP不高但能力怪异的敌人"无"，而且这些"无"还是无限增援……打败了斗神后，便可得到男性用最强的防具：天守圣・雷御。

PS：特别关卡中的BOSS人物大多都是100多万的HP，而杂兵大多是80万左右。至于"无"则是统一的444444的HP。

やりこみ系ダンジョン(投入型迷宫)

这便是PSP版新增加的一个要素了。正确地说也就是异界之门新追加的51到100层，在这个迷宫里(说是迷宫，其实也就是战斗)各种各样的强敌将会不断出现，在此也会得到各种各样的武器道具。有时你只会碰到和你一样的人物，有时你却会碰到4个一组的精灵王XX外加斗神。可以说是个十分考验玩家所锻炼之人物实力的一个模式。当然了，在这里玩家也可以得到PSP版新增加的武器和防具。(此模式的敌人能力也是十分之强的，当然这个模式里无特别新追加的BOSS。)



合成表

PS:游戏中的道具除了买到和从宝箱中得到外，从敌人身上偷到和打倒敌人掉落也是取得的一个途径。当然了，越贵重的东西越藏在隐藏的敌人和版面里。此外，在通关后，一定要多去市镇打听消息，可以得到很多珍贵道具的下落，比如S·O·C的合成素材……打听到下落后，只要去工会探索便有可能得到。

神木刀	アイアンソード+神木の枝+光の素
长刀・长钓丸	コラ+バゼラード+ランス
祝福の杖	愈しの杖+ミスティック
ボーンナックル	アイアンナックル+兽の骨
ダンシングソード	ブーメランソード+ブレイザー
ムーンクラッシュ	ハンドガン+ショットガン+月のカケラ
フェザーリング	速度の指轮+贤者の石+雷の块
韦驮天の护符	速度の指轮+贤者の石+风の块
力の指轮	贤者の石+兽の爪
体力の指轮	贤者の石+心脏石
速度の指轮	贤者の石+こうもりの翼
知力の指轮	贤者の石+契约书
幸运の指轮	贤者の石+ヒヨコ虫のトサカ
スリープガード	アイアンバングル+花粉
ポイズンガード	アイアンバングル+毒针
パラライズガード	アイアンバングル+麻痹花粉
ホーリーシンボル	アイアンバングル+契约书
ブラインガード	アイアンバングル+包带
バード・アイ	アイアンバングル+水晶体
幸运のお守り	ブレスレット+ユニコーンの角
キュアグラス	グラスX4
クリアハーブ	愈し草X4
命の器	命のカケラX4
兽の守り	兽の骨X4
ロイヤルゼリー	蜂蜜X4
猛毒针	毒针X4
死の针	猛毒针X4
フレイムソード	シルバーソード+炎の块
アイスブランド	シルバーソード+冰の块
サンダーソード	シルバーソード+雷の块
ウインドソード	シルバーソード+风の块
ガイアブレイク	シルバーソード+土の块
フレアバスター	シルバーブレイド+ 炎の块
アイスブレイド	シルバーブレイド+冰の块
サンダーブレイド	シルバーブレイド+雷の块
ウインドブレイド	シルバーブレイド+风の块
ガイアブレイド	シルバーブレイド+土の块
深绯	シルバーナイフ+炎の块
青碧	シルバーナイフ+冰の块
独狐	シルバーナイフ+雷の块
里柳	シルバーナイフ+风の块
朽叶	シルバーナイフ+土の块
フレイムスピ	シルバースピア+炎の块ア
アイスランス	シルバースピア+冰の块
ボルトランス	シルバースピア+雷の块
ウィンドスピア	シルバースピア+风の块
グレイブ	シルバースピア+土の块
フレイムロッド	マジシャンズロッド+炎の块
アイスロッド	マジシャンズロッド+冰の块
ライジングロッド	マジシャンズロッド+雷の块
ゲイルスパイク	マジシャンズロッド+风の块
クレイドルワンド	マジシャンズロッド+土の块
フレイムナックル	シルバーナックル+炎の块
アイスハンド	シルバーナックル+冰の块
サンダーバグナグ	シルバーナックル+雷の块
エアブレイク	シルバーナックル+风の块

ガイアクロー	シルバーナックル+土の块
ファイアバード	チャクラム+炎の块
アイスブレイカー	チャクラム+冰の块
サンダーブレイク	チャクラム+雷の块
ウィンドブレイク	チャクラム+风の块
ソルブレイカー	チャクラム+土の块
雷火	シルバーガン+炎の块
冰龙	シルバーガン+冰の块
月光	シルバーガン+雷の块
风魔	シルバーガン+风の块
碎牙	シルバーガン+土の块
フレアバレル	デスサイズ+炎の块
フレイムガード	银の腕轮+炎の块
アイスガード	银の腕轮+冰の块
サンダーガード	银の腕轮+雷の块
ウィンドガード	银の腕轮+风の块
アースガード	银の腕轮+土の块
ビーストバングル	シルバーバングル+兽の守り
ヴォルバングル	シルバーバングル+翼の守り
ドラゴンバングル	シルバーバングル+龙の守り
ゴーストバングル	シルバーバングル+死灵の守り
プラントバングル	シルバーバングル+植物の守り
オウガバングル	シルバーバングル+恶魔の守り
ダブルフェザー	疾风の指轮+贤者の石+雷の块
风の指轮	疾风の指轮+贤者の石+风の块
ホークアイ	水晶体+贤者の石
ビーストリング	兽の爪×4
ヴォルリング	こうもりの牙×4
ドラゴンリング	龙の牙×4
ゴーストリング	妖封魂×4
プラントリング	毒花粉×4
オウガリング	契约书×4
死灵の守り	退魔札×4
植物の守り	花粉×4
恶魔の守り	小恶魔の角×4
翼の守り	こうもりの翼×4
炎の块	炎の素×4
冰の块	冰の素×4
雷の块	雷の素×4
风の块	风の素×4
土の块	土の素×4
暗の块	暗の素×4
光の块	光の素×4
ユニコーンソード	神木刀+ユニコーンの角+光の块
ショテル	バタフライナイフ+マインゴーシュ+ククリ+バゼラード
コルセスカ	ピルム+ランス+サリッサ
ルナワンド	ミスティック+月のカケラ
ロングホーン	ダンシングソード+小恶魔の角X2
ボーンシューター	ハンドガン+ショットガン+亡者の骨
トゥルーエンブレム	ブレスレット+幸运のお守り
白のフレーム	神木刀+ユニコーンソード+祝福の杖
妖刀地狱丸	ロングソード+妖封魂+恶魔の守护石+暗の结晶
逆刃刀	ワルーンソード+妖刀地狱丸+长刀・长钓丸
ダマスクスソード	アウールレイピア+ダマスクス
ドラゴンキラー	霸王の剑+ダマスクスソード+十握剑+龙の牙

十握剑	グレートソード+ブリューナク+テンダラーエンチャントナイフ ショテル+マジシャンズロッド+贤者の石
フォローナイフ	プラチナナイフ+グラディウス+炎の结晶
ライジングエッジ	トリプルダガー+カタール+雷の结晶
レイブレイド	マジックブレイド+光の结晶
ミストワンド	マジックブレイド+暗の结晶
アンバーナックル	かにのこうら+溶解液+植物の守护石
パワーブレイク	ダンシングソード+ブイストラター+猛毒针
ボディーブレイク	ダンシングソード+ブイストラター+溶解液
クイックロード	ムーン・クラッシュ+ボーンシューター+ブイストラター
首狩りガマ	カマイタチの腕+冰の块+雷の块
ドリームハザード	プラチナバングル+リーブガード+レイムガード
マリーンルージュ	プラチナバングル+ポイズンガード+アイスガード
レッドソバージュ	プラチナバングル+パラライズガード+サンダーガード
ムーンガード	プラチナバングル+ーリーシンボル+ウィンドガード
ガードフレーム	プラチナバングル+ラインガード+アースガード
ストーンリング	心脏石×4
エンジェルウィング	翼の守り+心脏石+风の结晶
刚力の指轮	贤者の石+力の指轮
不屈の指轮	贤者の石+体力の指轮
疾风の指轮	贤者の石+速度の指轮
智慧の指轮	贤者の石+知力の指轮
天运の指轮	贤者の石+幸运の指轮
炎の结晶	炎の块+贤者の石
冰の结晶	冰の块+贤者の石
雷の结晶	雷の块+贤者の石
风の结晶	风の块+贤者の石
土の结晶	土の块+贤者の石
暗の结晶	暗の块+贤者の石
光の结晶	光の块+贤者の石
霸王の剑	逆刃刀+ライトサーベル+ロングソード
流星刀	ダマスクスソード+逆刃刀+陨铁
マジックブレイド	カラミテイスパイク+ルナワンド+エンチャントナイフ
アンクルホーン	プラチナブレイク+ロングホーン+龙の牙
幻梦の腕轮	金の腕轮+トゥルーエンブレム+死花花粉
レジストフレーム	幻梦の腕轮+白のフレーム+ルーンストーン
こうらの腕轮	かにのこうらx4
サムソンリング	ロイヤルゼリー+花の蜜+スライムゼリー+かにミソ
マジックフレーム	レジストフレーム+こうらの腕轮+贤者の石
フラムベルク	ミスリルソード+龙の火炎袋+炎の结晶
フランベルジュ	ティルファング+龙の火炎袋+炎の结晶
スプリットソード	エンチャントナイフ+カタール+グラディウス+ライトサーベル
ムゲンの爪	ヒヨコ虫の爪+毒爪+钢铁の爪+贤者の石
エアリアルナイフ	フォローナイフ+ライジングエッジ+风の结晶
テンダラー	スプリットソード+ムゲンの爪+クラッシャー+クインクレイン

トライデント	バルディッシュ+パルチザン+冰の结晶
ホーリーランス	ミスリルスピア+ジャベリン+ホーリーロッド+光の结晶
マドゥ	禅杖+クラッシャー+陨铁
キャッツアイ	フォースロッド+猫目石
ホーリーロッド	レイブレイド+フォースロッド+光の结晶
アルテミスワンド	ルナワンド+フォースロッド+ミストワンド
ダークフィンガー	ミスリルナックル+暗の结晶
セイントハンド	ガトリングナックル+光の结晶
アウトブレイカー	ミスリルブレイク+パワーブレイク+土の结晶
ミヅチ	ブルードルフィン+ボディーブレイク+冰の结晶
ソニックガン	クインクレイン+クイックロード+こうもりの翼
ブラックスミス	ミスリルガン+ソニックガン+暗の结晶
リキッドファイア	ミスリルガン+ソニックガン+光の结晶
焰	ミスリルの腕轮+フレイムガード+炎の结晶
冰牙	ミスリルの腕轮+アイスガード+冰の结晶
雷帝	ミスリルの腕轮+サンダーガード+雷の结晶
风神	ミスリルの腕轮+ウィンドガード+风の结晶
土龙	ミスリルの腕轮+アースガード+土の结晶
野兽の牙	ミスリルバングル+ビーストバングル+兽の守护石
真空の腕轮	ミスリルバングル+ヴォルバングル+翼の守护石
龙の鳞	ミスリルバングル+ドラゴンバングル+龙の守护石
死灵の腕轮	ミスリルバングル+ゴーストバングル+死灵の守护石
茨の腕轮	ミスリルバングル+プラントバングル+植物の守护石
ブラッドエンブレム	ミスリルバングル+オウガバングル+恶魔の守护石
ビーストリング+	ビーストリング+兽の守护石
ヴォルリング+	ヴォルリング+翼の守护石
ドラゴンリング+	ドラゴンリング+龙の守护石
ゴーストリング+	ゴーストリング+死灵の守护石
プラントリング+	プラントリング+植物の守护石
オウガリング+	オウガリング +恶魔の守护石
マテリアルソード	デュランタル+エンチャントナイフ+ルナワンド+ミスティック
雪冰流斩剑	ミスリルブレイド+大冰柱+冰の结晶
ドラグーンランス	ドラゴンキラー+トライデント+ホーリーランス+龙の爪
シルフイード	エアリアルナイフ+シルフの息吹+风の结晶
マジックハンド	ジャマハダル+ホールドフィンガー+アンバーナックル+マジックブレイド
ドラゴンクロー	龙の爪x4
ファルキーズホーン	アンクルホーン+小恶魔の角+恶魔の角+ヒヨコ虫のトサカ
黑のフレーム	翡翠の腕轮+暗の心脏+クリスタル+ルーンストーン

フォースフレーム	マジックブレイド+マジックフレーム+クリスタル+ルーンストーン
胧	ミスリルハングル+幻梦の腕轮
暗の腕轮	黑のフレーム+ファルキーズホーン+暗の结晶
光の腕轮	白のフレーム+ホーリーロッド+光の结晶
カオスフレーム	黑のフレーム+レジストフレーム+胧+イビルアイ
ヘブンズキル	暗の腕轮+光の腕轮
オーラリング	ユニコーンの角+不屈の腕轮+贤者の石+トカゲのしっぽ
トリプルフェザー	天使の羽+贤者の石+雷の结晶
ヘルメスリング	堕天使の羽+贤者の石+风の结晶
无力の腕轮	パワーストーン×4
天使の轮	天使の羽+月のカケラ+翼の守护石
にんじんソード	ヒヨコ虫の卵+グラム
マテリアルワンド	キャッツアイ+ホーリーロッド+アルテミスワンド
カウノダキ	オリハルコンロッド+カトヤンガ+クラッシャー+カラミティスバイク
ドラゴンウイング	ファルキーズホーン+アウトブレイカー+ミヅチ+龙の心脏
魔导铳	ソニックガン+ブラックスミス+リキッドファイア+レールガン
GOHレプリカ	フレアバレル+首狩りガマ+处刑人の镰
ゲート オブ ヘル	GOHレプリカ+さびた剑+さびた腕轮+さびた指轮
エクスフレーム	マジックブレイド+マジックフレーム+咒封魂
クリスタルの腕轮	フォースフレーム+キングスエンブレム+クリスタル
ドラゴンフレーム	龙の鳞+诱惑の实+龙宝珠+ドラゴンギョルズ
ヒヨコ虫のお守り	幸运のお守り+天运の指轮+无
イプシロンの指轮	大地の鼓动+ルーンストーン+暗の心脏
シルフの泪	セイレーンの翼+クリスタル+贤者の石
マイティリング	さびた腕轮+贤者の石
きのこの心得	マッタケ+マイタケ+シメジ+エノキダケ
STPUP+	STPUP+贤者の石×3
VITUP+	VITUP+贤者の石×3
AGLUP+	AGLUP+贤者の石× 3
INTUP+	INTUP+贤者の石× 3
LUKUP+	LUKUP+贤者の石×3
最大HPUP+	最大HPUP+贤者の石×3
最大HPUP++	最大HPUP++贤者の石×3
ヒノカグツチ	七支刀+フツノミタマ+フラムベルク+镇志の炎
カランドラ	オリハルコンソード+光の记忆
プリンセスソード	オリハルコンソード+王女の印
エアレンディル	アヴェンジャー+明けの明星
デーモンブレイド	アングラヘル+ブラックソウル
魂碎	デュランタル+サクリフィス

ウイユ・オブ・デス	ダインスレイフ+恶魔の瞳
S・ヴィエルージュ	ブラッドソード+圣母の处女血+エクソダス
デュナミスエンド	ドラグヴェンデル+フランベルジュ+ブリュンヒンドル+邪神像
アヴニール	テンダラー+魔导铳+ジオメトリー
アウアクロム	クルタナ+魔导铳+クロノス
ブレイヴハンター	クリシュナ+ドラグヴェンデル+ドラグーンランス+ハンターの称号
リボルバーカノン	ガン+オートマター
Uアルビテル	リキットファイア+魔道核
シロの指サック	ダークフィソガー+セイソトハソド+贤者之石+贤者之书
ヒヨコ虫の腹巻	ヒヨコ虫のお守り+ヒヨコ虫の卵+练成の书
S・O・C	ガラヴァの守护星+ソーマの守护星+ブラキゥムの守护星+ピルエナの守护星
天魔剑・流星	天魔剑+流星刀+神の刻印+龙眼
神魔封心	アニヒレイト+雪冰流斩剑+思い出の发饰り
无双风狱	オリハルコンブレイド+カイザーソード+鬼神の纹样
梵天丸	小乌丸+陨铁+四元素体
アウゲンブリック	ピナーカ+オリハルコンスピア+メタファー
サンズ・オブ・サン	ドラグーンランス+ホーリーランス+きのこの心得
リムリムハンマー	ユネの毛皮+カウノダキ+にんじんソード+贤者の石
ロドリゲス3世	キャッツアイ+マテリアルソード+にんじんソード+腹话术读本
ネミシス	マテリアルワッド+ヘブンスゲート
ルーンブレイド	魔剑の柄+魔剑の刀身+オリハルコン结晶+贤者の石
ヴァサルディス	オリハルコンナックル+ローズエンブレム
カイザーナックル	グロリアス+王者の魂
スダルサナ	オリハルコンブレイク+ドラゴンウイング+悟りの书
メビウスの轮	ソニックブレイド+ドラゴンウイング+无限の轮
アルゲマイン	魔导铳+スピリチュアル
G・O・H	ゲート・オブ・ヘル+圣女の泪
デモンフレーム	ヘブンズキル+カオスフレーム+デモンエンブレム
マトリクス	マトリクス・コア+エクスフレーム+东风の诱い+西风の诱い
天守圣・雷御	天守圣+エクスフレーム+贤者の石
プリンセスティアラ	プリンセスブラッド+贤者の石
ブルーウォーター	青龙刀+玄武の笼手+白虎の腕轮+朱雀の指轮

潜在能力

说明：潜在能力共分两类，一种是一直存在的，无须发动条件就能，另一种则是需要满足一定条件才可发动。以下是发动某些潜在能力的必需条件。

名称	条件	效果
集中力	危险状态	命中和回避上升
必杀	SP达到3或以上	命中和会心率上升
怒り	SP达到3或以上	攻击力上升
防御	SP达到3或以上	防御力上升
临界突破	SP达到3或以上	魔法攻击力上升
心眼	无	对除人类外所种族的伤害加大
绝对耐性	无	全异常状态耐性上升
受け流し	濒死状态	物理攻击完全回避
绝对障壁	濒死状态	魔法攻击完全回避
努力	无	获得的EXP增加
幸运	无	获得的EP增加
潜在能力	无	LVUP时所得到的PP值增加
体力增幅	无	LVUP时HP大幅增多
硬气功	SP达到3或以上	一定确率使LV×10的伤害无效
加速	危险状态	AP值回复速度增加
强气	无	每次行动前SP自动增加
见切り	无	受到攻击时可以反击
天才	SP达到2或以上	移动以外的行动所消耗的AP减少
盗贼	无	偷窃成功率上升
发见	无	敌人掉物品率上升

名称	条件	效果
悟り	危险状态	命中和回避上升
ハイレイン	SP达到3或以上	命中和会心必杀率上升
百发百中	SP达到3或以上	攻击必中
底力	濒死状态	攻击力和防御力上升
浮游	无	无视高低差，可自由行走
异界の魂	濒死状态	攻击力，防御力大幅上升

PS：当绝对命中和绝对回避的潜在能力相遇时，绝对命中先于绝对回避。

危险状态：剩余HP为最大HP1/3的时候
濒死状态：剩余HP为最大HP1/8的时候
SP要求：SP槽达到一定程度时发动



全称号

序号	名称	条件	获得道具
1	ウエポンマスター	全武器获得	さびた剣
2	アーマーマスター	全护轮获得	さびた腕轮
3	リングマスター	全饰品获得	さびた腕轮
4	コンプリーター	全物品获得	天守圣
5	血の导き	杀敌数达100	技の心得
6	破坏者	杀敌数达500	技の指南书
7	血に饿えた魂	杀敌数达1000	技の奥义书
8	破坏の权化	杀敌数达7000	镇患の炎
9	炼金の徒	炼金1000次	练成の书
10	食を求めし者	绯魅华加入	AGLアップ
11	森の人	ヤーム・クー加入	LUKアップ
12	海贼王	ジェイド加入	STRアップ
13	羽ばたく者	カーム加入	VITアップ
14	美の探求者	ネイル加入	INTアップ
15	トレジャーハンター	ローズブラッド加入	AGLアップ
16	大海の乙女	レヴィ加入	VITアップ
17	复仇者	アルソス加入	STRアップ
18	迷える天使	シエル加入	LUKアップ
19	贤人	シロ加入	ヘルゲイザー
20	冷酷无比の狩人	击破100个ヒヨコ虫	贤者の书
21	森の狩人	击破30个キングワーウルフ	ドラゴンウィング
22	蜂杀し	击破30个デスキラービー	シルフの吐息
23	死の传道者	击破30个死神	暗の腕轮
24	腐を断つ者	击破30个ラフレシア	腹话术读本
25	悪魔を屠る者	击破30个グレーターデビル	ブラックソウル
26	クラビィーター	击破30个デスクラブ	陨铁
27	砕く者	击破10个ゴールデンドール	ハンターの称号
28	神の血族	击破30个クリスタル魔人	クリスタルの腕轮
29	ドラゴンバスター	击破30个ホワイトアーク	王女の证
30	堕天使	击破30个ダークエンジェル	思い出の发饰り
31	见えざる手	击破30个悪魔の瞳	悪魔の瞳
32	抗う死人	击破30个グランドマミー	M.O.E
33	知の探求者	击破30个暗黑魔导师	悟りの书
34	スライムハンター	击破30个カイザースライム	王者の魂
35	トカゲの王	击破30个リザードロード	イプシロンの指轮
36	空を统べる者	击破30个ゴールデンバット	明けの明星
37	魔を司る者	击破30个エンシャント	ヘブンズゲート
38	不死の王	击破30个マスタースケルトン	メタファー
39	秽れし魂	击破"无"	スピリチュアル
40	死の鼓动	击破"咒われた剑"	圣母の处女血
41	狂战士	击破"强化ドラゴニアン"	鬼神の文样
42	魂の解放者	击破"ルーンブレイド"	无限の轮
43	悪魔が恐れる者	击破"サタナエル"	オートマター
44	战场の霸者	击破"バーミリオン"	マトリクス・コア
45	诱う物	击破"アンブロジア"	プリンセスブラッド
46	万物の顶点	击破"ダブルエックス"	神の刻印
47	目觉めし者	50连击达成	サムソンリング
48	望みし者	100连击达成	オーラリング
49	チェインマスター	160连击达成	黑のフレーム
50	研究者	全部的攻击特技获得	浮游石
51	チャージマスター	使用过所有的组合特技	シルフの泪
52	心通わせる者	使用过所有的合体必杀技	ブルーウォーター
53	到达者	异界の门完全攻略过2次	STRアップ+
54	野望の幻	完成特别战斗"ワルアンス城3连战"	VITアップ+
55	力の象徵	完成特别战斗"冥界3连战"	AGLアップ+
56	神を超えし者	完成特别战斗"グラナス教会3连战"	INTアップ+
57	斗神	完成特别战斗"スペクトラルタワー3连战"	LUKアップ+
58	ゲームマスター	得到其它57个称号	无

PS：得到称号后所得到的道具，有一些就是最终武器的合成材料。不过，只要取得了这58个全部的称号，游戏中的商店便会开启所有物品的购买，到时只要有钱那一切都皆有可能了。

组合技列表

1	ファイア×2=ファイアボール
2	アタック+ファイア=ファイアアタック
3	アイスニードル×2=グレイシャー
4	アタック+アイスニードル=アイスアタック
5	サンダー×2=スパークショット
6	アタック+サンダー=サンダーアタック
7	ウィンド×2=ストーム
8	アタック+ウィンド=ウィンドアタック
9	アースニードル×2=テンペラー
10	アタック +アースニードル=アースアタック
11	ブラックミスト×2=ダークフレイム
12	アタック+ブラックミスト=ダークアタック
13	アセンション×2=アセンシオン
14	アタック+アセンション=ホーリーアタック
15	スラッシュ×2=トリプルスラッシュ
16	クラッシュ×2=バーストクラッシュ
17	スティング×2=ハイドスタップ
18	スラスト×2=ダブルスラスト
19	ラッシュ×2=ラッシュビート
20	ブレイク×2=ダブルブレイク
21	ショット×2=ダブルショット
22	スライス×2=ソウルハーベスト
23	アタック×2=ダブルアタック
24	ヒール×2=ハイ・ヒール
25	パワーアップ×2=アタックシエル
26	スタミナアップ×2=ガードシエル
27	スピードアップ×2=スピードシエル
28	マジックアップ×2=マジックシエル
29	スリープ×2=スリープ+
30	ポイズン×2=ポイズン+
31	パラライズ×2=パラライズ+
32	ダークネス×2=ダークネス+
33	ファイアボール×2=エクスプロージョン
34	グレイシャー×2=アヴァランチ
35	スパークショット×2=サンダーストーム
36	ストーム×2=サイクロン
37	テンペラー×2=アースクエイク
38	アセンシオン×2=アースノヴァ
39	エクステンション×2=アトミックホール
40	アトミックホール×2=ラグナロク
41	トリプルスラッシュ×2=レイジングソード
42	バーストクラッシュ×2=ゴアクラッシュ
43	ハイドスタップ×2=ブレードダンス
44	ダブルスラスト×2=ヴォーパルドライブ
45	ストライク×2=ヘヴィストライク
46	ハードヒット×2=メテオインパクト
47	ラッシュビート×2=ミリオンクロウ
48	ダブルブレイク×2=プリズン.デッド
49	ダブルショット×2=トライカノン
50	ソウルハーベスト×2=ファラフィアース
51	パワーアタック ×2=パワーアタック++
52	ダブルアタック×2=Qアタック
53	ライトヒール×2=エクス.ヒール
54	ステータスクリア×2=オールクリア
55	リザレクト×2=リザレクション
56	グラビテーション×2=グラビテーション+
57	パワーアタック+ダブルアタック= αコンボ
58	パワーアタック+トリプルアタック=βコンボ
59	パワーアタック+Qアタック=γコンボ
60	アタック+ハイドスタップ=クリティカルチャンス
61	アタック+ダブルスラスト=ビーストチャンス
62	アタック+ホールドブレイク=パラライズチャンス
63	アタック+ハイドスタップ=クリティカルチャンス
64	アタック+ソウルハーベスト=ドレインチャンス
65	アタック+バーストクラッシュ=バーストチャンス
66	アタック+ハードヒット= バーストチャンス
67	スラッシュ+クラッシュ=クロススラッシュ
68	バーストクラッシュ+ハードヒット=ダブルバースト
69	スラスト+ホールドブレイク=バインド
70	レイジングソード+ファラフィアース=セイクリッドデス
71	ラッシュビート+ブレイク=ハンティングワン
72	スライス+ダブルショット=ダークネスショット
73	ハンドスタップ+ヘヴィストライク=ウィークヒット
74	ダブルスラスト+ダブルショット=ビーストペイン
75	トリプルスラッシュ+スライス=レイジスラッシュ
76	ミリオンクロウ+ブレードダンス=シャドーイリュージョン
77	ファイア+サンダー ム=スペルヘイム
78	アイスニードル+ウィンド =アイシクルエッジ
79	サンダー+アースニードル=サンダーホイップ
80	ウィンド+ファイア=エアリアル
81	アイスニードル+アースニードル=ダブルニードル
82	ファイアボール+ストーム=インシュネレイト
83	グレイシャー+スパークショット=インビガー
84	クリムゾンエッジ+トルネード=クリムゾンシュネイル
85	レイ +ダーク・レイ=アーク・レイ
86	ファイア +スライス=フレイムスライス
87	クリムゾンエッジ+ファラフィアース=ファラ.クリムゾン
88	ラッシュビート+スパークショット=スパークラッシュ
89	ブランディッシュ+ライトニング=ライトニングチャージ
90	ブレイク +ウィンド= ウィンドブレイク
91	ホールドブレイク+トルネード=スパイラルブレイク
92	ソニックエッジ+レイ=ソニックウィル
93	トリックダガー+ダーク・レイ=シェイドダガー
94	スラッシュ+トリプルスラッシュ+レイジングソード=ディバインスラッシャー
95	クラッシュ+バーストクラッシュ+ゴアクラッシュ=炼狱断
96	スティング+ハイドスタップ +ブレードダンス=クルーエルフォース
97	スラスト+ダブルスラスト+ヴォーパルドライブ=ドラグーンランサー
98	ストライク+ハードヒット+メテオインパクト=メルトダウン
99	ラッシュ+ラッシュビート+ミリオンクロウ=バーサーク
100	ブレイク+ダブルブレイク+プリズン.デッド=グリムサーヴァント
101	ショット+ダブルショット+トライカノン=ジ.オーディナンス
102	スライス+ソウルハーベスト+ファラフィアース=シュナダルシェ
103	スラッシュ+トリプルスラッシュ+ブレードダンス=リベリオン
104	ラッシュ+ダブルショット+ブレイク=スマッシュショット
105	メテオインパクト+ヴォーパルドライブ+スライス=ヴォーパルインパクト
106	エクスプロージョン+アースクエイク=プロミネンス
107	アヴァランチ+サイクロン=フィンブルド
108	アヴァランチ+サンダーストーム=ヴァーミリオン
109	サイクロン+エクスプロージョン=ゼピュロス
110	アースクエイク+サンダーストーム=カラミティストーム
111	ラグナロク+ラグナロク=パージ
112	ブラックミスト+アセンション+エクステンション =フィロソファー
113	グレイシャー+スパークショット+テンペラー=テンペスト
114	ブリザード+グランヴェール+スターダスト=ターピュランス
115	スパークショット+テンペラー+ダーク・レイ=テトラボルト
116	グランヴェール+ファイアボール+ストーム=ラヴァストーム
117	パワーアタック+パワーアタック++パワーアタック++=ヘヴィアタック
118	ダブルアタック +トリプルアタック+Qアタック= ディカプルアタック
119	トリプルスラッシュ+ハイドスタップ+ヴォーパルドライブ+ プリズン.デッド=ヴォーパルプリズン
120	ファイアボール+エクスプロージョン+ダークフレイム+スターダスト=インフェルノ
121	ブリザード+アヴァランチ+ウィンド+ストーム=ノトス
122	ファイアアタック+ アイスアタック+ サンダーアタック +ウィンドアタック+ アースアタック =エレメンタルアタック
123	ブラックミスト+ダーク・レイ+ エクステンション +アトミックホール+ ラグナロク =アビスフィアー
124	アセンション+レイ+エクステンション+アトミックホール+ラグナロク=ジャッジメント
125	アダック+アダック+アダック+アダック+アダック+アダック=フルスウィング
126	Qアダック+Qアダック+Qアダック+Qアダック+Qアダック+Qアダック=サウザンドキル
127	レイジングード+ゴアクラッシュ+ブレードダンス+エクステンション+アトミックホール+ラグナロク=アブソリュートエンド

合体超杀列表

128	ハーミットレイン＋行动を制限します＝因果报应
129	ヴェノムショット＋剧药＝ヴェノムストライク
130	サンドストーム＋S・ゲイザー＝ ヴォルストール
131	森の守り＋ライトニングアロー＝ エイミングスペル
132	ウイングブラスト＋碎破＝ エイミングスラスト
133	狼牙破碎冲＋ドラゴンボイス＝エクステンドハウリング
134	セラフペイン＋光の翼＝エンジェルダスト
135	オーラブレイド＋ライトニングアロー＝ オーラバスター
136	リーフレイド＋カーディナルレイド＝ カーディナルマイン
137	雷神剑＋ラウンドショット＝ カラミティインフェルノ
138	シュトルムブラスト＋ クラックシュート＝ クラッシュブレイク
139	狮咆牙裂冲＋オーラブレイド＝ クリムゾンレイド
140	里奥义・爆裂功霸＋クラックシュート＝刚冲爆裂
141	アクアマインド＋ レゾナンスウェイブ＝コールアウト
142	ダークパニシュ＋ バースマジック＝ ショックウェーブディバイド
143	ハーミットレイン＋ シュトルムブラスト＝ スティングレイン
144	虎爪斩击＋狼牙破碎冲＝ 爪冲牙击
145	オーラブレイド＋チェーンショット＝ チェーンストライク
146	剧药＋トラップ＝ チェーン・マイン
147	裂冲炼功弹＋ホーンドダイブ＝ ディバインスロー
148	アースホール＋セラフストーム＝ホワイトホール
149	剧药＋ハーミットレイン＝ マインドディテクター
150	コールドエンド＋捕缚阵＝ ミッシングアロー
151	バーストマジック＋风神剑＝ ミラージュマジック
152	フォトンブラスト＋ 森罗万象＝ ライフストリーム
153	リーフレイド＋コールドエンド＝ リーフパニシャー
154	捕缚阵＋风神剑＝ レイジングストーム
155	バーンクラッシュ＋ 雪月落凤破＝烈火雷凤破
156	オーラブレイド＋Iレイド ＝インフィニティキャレス
157	樱花乱舞＋天魔流星斩＝樱花流星舞
158	ラウンドショット＋アトミックボム＝大喧哗
159	G・ドライブ＋天魔连击＝ ギガンティックドライブ
160	ブレイズインパクト＋ アースホール＝ グラビティドライブ
161	ブレイズインパクト＋ ラウンドショット＝ グラビティブラスト
162	天の怒り＋ キャニオンクライム＝ サテライトボム
163	狮炮牙裂斩＋虎牙爪裂闪＝狮炮啮牙爪裂阵
164	ブレイズインパクト＋ S.E＝ シャインインパクト
165	狮炮牙裂斩＋太刀刀一闪＝闪破牙皇刃
166	森の守り＋ 森罗万象＝ゾーナ・ヴェルデ
167	光翼天升＋流星剑＝天魔光升
168	天魔连击＋魔爪连击翔破斩＝天魔翔破斩
169	天魔连击＋P・ブレード＝ファイアバードスプラッシュ
170	天魔连击＋封魔捕缚阵＝封魔捕缚斩
171	ブラッディローズ＋雷神剑＝フォトンスパイラル
172	天魔连击＋ストームブリンガー＝友情アタック
173	レゾナンスウェイブ＋ダイヤモンドダスト＝ フロストヴァルナー
174	天魔流星斩＋P・ブレード＝アルバトアス
175	Aディメンジョン＋D・コード＝ イジェクトフェイズ
176	R・イリュージョン＋森罗万象＝エターナルスフイア
177	狮子荒・アウトレイジ＋G・ディサイド＝エルブスユンデ
178	封魔捕缚阵＋光翼天升＝エンジェルハイロウ
179	G・ドライブ＋H&H＝カタストロフィ
180	封魔捕缚阵＋P・ブレード＝狱锁爆炎阵
181	R・イリュージョン＋精灵の导き＝サザンクロス
182	魔界桩・轰炎＋G・ディサイド＝真魔界桩・轰炎
183	G・ドライブ＋ヒヨゴ乱舞＝ソウル・イーター
184	H&H＋魔爪连击翔破斩＝天魔破斩
185	雷击冥霸斩＋ストームブリンガー＝ 风雷光神霸斩
186	R・イリュージョン＋A・イリュージョン＝ブラックホール
187	F・インバクト＋F・ストライク＝フルバースト
188	A・イリュージョン＋D・コード＝ プロミネンスホール
189	魔界桩・轰炎＋魔爪连击翔破斩＝魔界桩・轰炎破斩
190	F・ストライク＋魔爪连击翔破斩＝ラストシューティング
191	F・ドライバー＋碎牙穿突闪＝ 龙哮碎牙
192	D・コード＋トライピュネス＝ルーンスフィア
193	狮炮牙裂斩＋ラ・デルフェス＝レエンカルナシオン
194	ラウンドジョット＋G・ドライブ＋アークジョット＝イレイザーストライク
195	魔爪连击翔破斩＋魔界桩・轰炎＋G・ディサイド＝ジェノサイド・サークレ
196	キャニオンクライム＋アトミックボム＋セラフストーム＝スターダストフォール
197	レゾナンスウェイブ＋ダイヤモンドダスト＋Gブラスト＝スフィアディザスター
198	H&H＋森罗万象＋天魔流星斩＝天魔最终
199	P・ブレード＋封魔捕缚阵＋光翼天升＝天魔调伏
200	樱花乱舞＋雷神剑＋大太刀一闪＝ナイトブラッド
201	F・ドライバー＋エアリアルダイブ＋碎牙穿突闪＝ファイナルスバイク
202	大太刀一闪＋Iレイド＋狮子荒・アウトレイジ＝フォース・オブ・エンブレム
203	F・ドライバー＋虎牙爪烈闪＋狼牙破碎冲＝龙虎狼炎舞
204	クォーラルヒート＋カーディナルレイド＋コールドエンド＋大地の怒り＝エレメンタルフォース
205	G・ドライブ＋魔界妆.轰炎＋天魔连击＋G.ディサイド ＝グランド・フォース
206	リーフレイド＋风神剑＋Hシャドウ＋ブラッディローズ＝フェアリーダンス
207	天魔连击＋烈火死灵斩＋魔爪连击翔破斩＋魔界妆・黑灵阵＝ヒロインドリーム
208	ホーンドダイブ＋穿破＋乾坤一掷＋シュトルムブラスト＝ ランサーズフォース
209	大地の怒り＋フェザーストーム＋ドラゴンボイス＋Lポイント＋キャニオンクライム＝ビーストヘブン
210	雷神剑＋风神剑＋ラウンドショット＋ダークバニシュ＋ヘルファイア＋魔界妆・黑灵阵＝ブラッドサークル

结尾



最后说几点游戏的心得。游戏中还是要尽可能地培养几个重要的剧情人物，这些人物都是相当强力的。游戏中敌人的实力不弱，数量也不少，所以游戏的难度略有偏高，这样的话就需要多去异界之门练级了。当遇到连续战斗时，千万要事先备份好进入连续战斗之前的存档，因为在连续战斗时，人物的HP不会恢复，如果有人物战败，则判定为出击不能，所以千万不要存上死存档，那样的话会欲哭无泪的。在任何战斗中，特别是初期，千万不要把战斗的回合数拖得太长，否则战场上会出现“无”，这些“无”要是游戏前期遇上，那玩家是必死的。合成道具时如果素材错误便会得到别的东西，但全是一些十分便宜的加血道具，所以合成时还是要对照着合成表来。只通关一两周目切记不要去挑战特别关卡或是投入型迷宫，最好是将4个结局全打一遍再展开最后的收集之旅。PSP版新增加的武器有15件，防具有2件，当然这倒不是什么究级武器，也不需要合成得来，在正常流程和投入型迷宫中便可得到。



《新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营》的内容十分丰富，除了完全再现PS2版的内容外，还多少增加了一些新的要素，这就要比起其它一些直接完全复刻的作品要有诚意多了。但是可惜，此作致命的缺点也是有的，那就是在发售之前便一直担心的读盘速度问题。几乎每运行一个指令都要读盘，而且人物动作与音乐在某些时候也有着明显的拖慢。不过这个游戏正如之前所说，它丰富的收集要素的确十分适合掌机这一平台。如果您实在受不了这读盘速度，那么便可以将CPU功率加到333进行游戏，这样再配合MSD棒的ISO就可以达到和PS2版一样的运行速度了。那时您就可以好好享受一下这款IF近年来最强的作品了。希望一些日文较好的玩家能仔细品味一下该作的剧情，其浓厚的历史感以及对种族与种族之间矛盾对立的反思都值得我们回味。

文 qyqgpower



《潜龙谍影ACID》系统详解+全程攻略

作为便携机的游戏，必须是一款有着适合便携机玩法的游戏，于是，在PSP上，全新的"《Metal Gear》系列"就此诞生。《Metal Gear ACID》(以下简称《MGA》)有着全新的玩法，全新的故事和全新的平台，作为一个原创系统、基于卡片的潜入式回合制战略游戏，形式上完全不同于以往的"《Metal Gear Solid》系列"，但游戏时的紧张感，精湛的剧情，富有表现力的画面都在制作小组用心的制作和PSP强大的机能下保留了下来。这是"《Metal Gear》系列"的一个新的成功进化。以下说明如无特殊注释均以日版为准。

PSP PlayStation Portable

潜龙谍影 ACID

Metal Gear ACID

◆Konami◆SLG◆2004年12月16日◆日版◆1人

◆128KB◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上



系统详解

基本操作

	任务中	任务准备中
Start键	跳过剧情	—
Select键	切换敌人状态窗口显示	—
滑杆	注视点移动	—
L键	视点移动	牌库向上翻页（编辑牌组时）
R键	视点移动	牌库向下翻页（编辑牌组时）
△键	上空视点模式／敌行动加速	切换牌组（编辑牌组时）
○键	决定	决定
□键	卡片详细说明（选择卡片时）	卡片详细说明
×键	取消／打开指令菜单	取消
方向键	移动光标／选择卡片和指令	选择卡片和指令

L+R+X可以快速跳过对话，某些不能用Start跳过的对话可用此法跳过

任务中按×打开的指令菜单内容如下：

END：结束当前回合，如果没有做任何行动就END的话产生4COST。

PUNCH：对相邻的正前方进行2拳1脚的格斗攻击，不消耗行动回数，击倒附加，一回合只能使用一次，4COST。

DISCARD：丢两张牌再抓两张，只能在每回合开始时使用此指令，使用后结束当前回合，6COST。

STSTEM：系统菜单，可选择SAVE进行中断存档和回到任务准备画面。

当处于贴墙状态时追加：

KNOCK：敲击墙壁发出声音以吸引敌人注意力，不消耗行动回数，不产生COST。

在敌人行动时可以按△来加快行动速度，美版更是可以直接在Option中打开加速敌兵行动的选项，注意如果一直按住△不放的话连己方的回合也会跳过。

移动滑杆可以移动视点的注视方向，幅度比较小，LR可以移动视点的位置，可以从各个方向观察战场。

△进入的上空视点模式是最有用的一个视点模式，用方向键可移动光标，察看整个关卡的敌兵、摄像头等的分布及视野和所处状态，确定自己的行动方针，任务进行中多用上空视点模式观察周围状况是非常必要的。

INTERMISSION(任务准备)

任务结束后就会进入任务准备画面，这里可以做下一个任务的准备

MAP SELECT：选择关卡，从这里进入下一关，而以前打过的关卡也可以反复游戏以赚取PTS和取得没有取到的卡片包，自由任务一般分敌全灭和不被敌人发现到达指定地点两种。

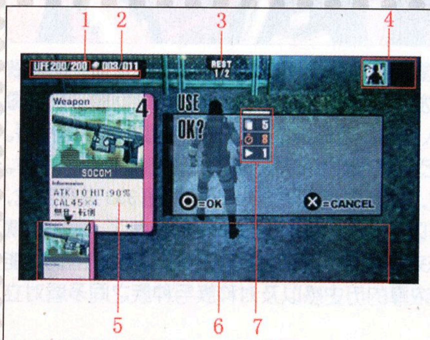
DECK EDITOR：编辑牌组，查看牌库中拥有的牌。(详见牌组编辑一节)

CARD SHOP：可从这里花费任务中得到的PTS购入不同的卡片包，一开始只有MGS1包（600PTS）可以购入，随着游戏流程会增加MGS2（900PTS）、CHRONICLE（1200PTS）和MGS3（1500PTS）三种包。卡片包中包含了随机3张分类属于此卡片包中的卡片，一些高稀有度的卡片出现的几率非常小。所以游戏中期还提供了买单张卡片的选项，里面时常会出现一些很稀有的卡，但是价格么……希望玩家不要被吓晕。

SAVE：普通存档，有10个存档位置。

OPTIONS：选项。日版只能调节文字速度一项，美版则追加了一些选项。

任务画面说明



1．LIFE槽：指示当前角色的生命值，变为0的话就成为战斗不能状态。
2．牌组指示：以"牌组残量／牌组中总牌数"的形式表示。
3．REST指示：以"可行动次数／行动次数上限"的形式表示。
4．EQUIPMENT（装备）槽：装备各种武器、辅助效果的格子，装备干涉效果也会在此以颜色的形式表现出来。
5．卡片窗口：显示当前选中的卡片内容。
6．手牌：显示当前手牌的位置。
7．状态窗口：从上到下分别为生命值、可使用卡片数、COST、顺序。



COST与回合制的说明

Snake初始状态每回合能行动2次，可通过卡片来增加行动次数（最大4）。Teliko初始每回合能行动3次，但不能增加行动次数。用完行动次数并END就是一个回合的结束。

COST标明在每张卡片的右上角，当使用时就会产生相应COST，而一些固定动作和某些卡片的效果也会产生相应的COST，所有的COST会累积起来，并在行动结束之后开始减少（整个场景中的全员一起减，相当于时间的流逝），当有角色COST减为0时，即为此角色可以再次行动的时候，每轮到某角色行动1次就是指这个角色又过了1个回合。简单地说，每回合行动产生COST越少，就能更早地轮到再次行动，这也是重要的战术之一。很多情况下会有多名角色的COST同时减到0，那么决定行动顺序时遵循先进先出原则，即上一次行动时哪个角色先行动这次也是哪个角色先行动。（举例：A 行动产生8COST，2COST后B开始行动并产生6COST，再经过6COST后两名角色COST均已减到0，此时为A先行动，B再行动。）

卡片-游戏的核心

卡片的入手方法

卡片的入手方法主要有三种：
1. 回收关卡中存在的卡片包。
2. 任务完成时根据评价奖励。
（S-3张，A-2张，B-1张，以下无）
3. 任务准备中从卡片商店购入卡片包。
另外，在任务中有时也会有卡片的追加，通关游戏也有奖励的卡片。

卡片的分类

所有204张卡片一共分为5大类。

WEAPON类：武器类卡片，攻击敌人用。

ACTION类：动作类卡片，做出各种动作或者攻击敌人。

SUPPORT类：辅助类卡片，产生各种回避、防御和对行动辅助的效果。

ITEM类：物品类卡片，产生各种回避、防御和对行动辅助的效果。

CHARACTER类：过去小岛秀夫制作的游戏中登场过的人物（大部分当然是“《Metal Gear》系列”的，还有《Policenauts》、《Snatcher》、《Z.O.E》中的人物），产生与此人物相关的各种特殊效果。

卡片读法解说

1. 卡片的种类：文字和颜色标明了卡片的种类。
2. 卡片的名称。
3. 卡片的情报：记载了主要使用方法和效果等，如需要更详细信息可按□查看。
4. 卡片的COST：使用卡片产生的基本COST
5. 卡片的稀有度：+号越多表示稀有度越高（最高5个），在卡片包中出现的几率也越小，牌面颜色也会变成银色（4个+）或者金色（5个+）。



卡片牌组的编辑

编辑牌组就是选择任务中可以使用的卡片。最初一次只能编成一组30张的牌组，随着游戏的进行最多可以到40张，但一个牌组中的卡片不得少于30张。牌组的编辑是在任务准备画面的DECK EDITOR中进行的。

进入后首先选择卡片的排列方式

EDTING：显示现在牌组中已加入的卡片和新入手的卡片，可在这里对牌组中已有卡片的查看和调整。

NUMBER：以卡片的编号顺序显示所有已收集的卡片，这是比较常用的栏目，可在这里加入牌组中没有的卡片。

COST：根据卡片COST从小到大顺序显示所有已收集的卡片，需要查找一些低COST的卡片时可使用该栏目。

CATEGORY：按卡片的类型（WPN-ACT-SPT-ITM-CHR）排列，需要集中查找某类卡片时可使用该栏目。

GALLERY：以卡片的编号顺序显示所有的卡片，没有收集到的也会空出格子来，需要确认哪一些卡片还没有收集到时可以在这个选项中查看。

AUTO：自动编辑一个牌组，自动牌组的组合并不十分科学，不推荐使用。

选择除了GALLERY和AUTO之外的项目后就可以进入卡片选择编辑，上下移动光标选择卡片，按左就可以把此卡片加入到牌组中，按右可以把此卡片从牌组中取出。“IN/LEFT”表示“牌组中此卡片数量/牌库中剩余此卡片数量”。一种卡片在一个牌组中最多可以加入4张。Teliko加入后按△可以在Snake和Teliko的牌组间切换。

卡片的使用

游戏主要的行动都要靠使用相应卡片来实现。可以使用的卡片称作手牌，是从在任务准备中编辑好的牌组中随机抽取的。任务初始状态以6张手牌开始，每回合会自动抽取2张补充（最大6张）。当牌组剩余张数变为0时，重新洗牌并继续抓牌，注意洗牌会产生10COST，尽量避免在敌人包围之中用完牌组。

手牌中的卡片用方向键左右选择，可在卡片窗口中看到基本信息，如需要更详细信息的话可以按□查看。按下○便会出现卡片使用选择，大多数卡片为MOVE、USE（EQUIP）两项，也有卡片不能MOVE只能USE的。一回合中使用一次卡片后再行动时卡片的COST会减1（可以看到-1的信息），以此类推最多可以-3，活用这一点可以减少COST的积累。

分命令解说

MOVE：使用当前这张卡片进行移动，卡片包含的效果是不会发动的，COST按照卡片上标注的计算（也就是说应尽量使用低COST卡片来移动）。一般卡片可以移动3格，专用的移动卡片和有特殊说明的可以移动4格或4格以上的距离。移动时光标经过的轨迹就是实际移动的行走路线，对路线不满意的话可以按×取消并重新移动。确定移动目标后选择人物面对的方向、姿势，移动完成。

姿势根据方向选择面对的不同地形会出现不同的选项

普通状态下：

STAY：保持现有的姿势
（站立或是卧倒。）

CROUCH：从站立姿势变为卧倒姿势，卧倒姿势可以进入一些特殊地形（例如通风口），但是移动力将减半（小数时无条件进位，例如3格移动的普通卡片减半后仍旧可以移动2格。）

STAND：从卧倒姿势变为站立姿势。

方向选择对墙时追加：

BEHIND：变为贴墙姿势。

方向选择对梯子时追加：

LADDER ↑：上梯子。

LADDER ↓：下梯子。

使用114.エルード 卡片后，并处于可以悬挂的地形上时：

ELUDE：变为悬挂姿势，30COST后将自动DROP。

RETURN：从悬挂姿势变为原有的姿势。

DROP：从悬挂的地方落下。

USE：使用，在角色当前位置产生卡片上标注的效果，并加算卡片COST

EQUIP：装备，把当前卡片装备到装备槽中，并加算卡片COST。EQUIP卡大致分两种：装备后就生效的和装备后需要其他卡片重叠上去产生效果的，后者需要用相应卡片EQUIP来重叠到对应的已装备卡片上。注意：非重叠使用的卡片重叠的话就会把原来装备的卡片覆盖掉，这也是惟一的解除某个装备的方法。



关于 EQUIP 型卡片的详细说明

装备槽的格数初期只有2格，可以用对应卡片升级，LV.2为4格，最高LV.3为9格。

SUPPORT类和ITEM类的EQUIP型卡片装备后有在一段时间内生效的，也有受到敌人攻击后生效的（即REA，见后文）。

WEAPON类的EQUIP型卡片需要先装备一张到装备槽中，然后用有相同弹药种类的EQUIP型武器重叠到装备槽中的那个武器上即可发动攻击。这种情况下，装备槽中的武器＝实际使用的武器，重叠上的武器＝弹药。发射的子弹数量是重叠上的武器所带的弹数，COST计算的也是重叠上的武器，而产生的各种效果及武器参数则是由装备槽中的武器来决定的。EQUIP 型武器也有REA 的设定。

一部分ACTION类和CHARACTER类卡片也可以进行装备，基本上都是装备到装备槽中的武器上并对武器产生辅助效果（例如增加武器的ATK，HIT等），在使用武器时效果即会发动。

インタフィーランス (INTERFERENCE) 干涉效果

很多EQUIP型卡片的图案周围都有红、蓝、绿色的箭头，这就是卡片的干涉效果指示。例如012.M4的右边有绿色的箭头，上方有蓝色的箭头，下方有红色的箭头，这代表装备在这张卡片右边的卡片将受到绿色效果的影响，上方的受蓝色效果的影响，下方的则受红色效果的影响。这些影响的效果可以重叠，所以装备栏中摆放装备的位置也是非常值得注意的一点。

红色效果： 每一发攻击力+10，防御力－10

蓝色效果： 每一发攻击力－10，防御力+10

绿色效果： REA+10%，每一发攻击力－5，防御力－5

干涉效果中最容易犯的错误的就是把蓝色效果指向到一些低攻击力武器（例如011.AKS74u）上，导致的后果就是该武器每一发的攻击力全部都是0而造成不了任何伤害，请注意这一点。

敌兵状态

游戏中敌兵的状态和其他《Metal Gear》系列”也基本相同，都是从敌兵头顶的标志来判明。

绿色！： 敌兵从远处（视野的最外侧，远视野敌兵为第5格开始）察觉到了己方角色，或听到了异常声响时会出现。此时敌兵并没有真正发现己方角色，所以不会算到Found里，但会走到察觉到异常的地方检查状况。

红色！： 敌兵在视野内发现了己方角色，一般会进入通报状态报告状况呼叫增援。

？： 敌兵检查异常状况时没有发现问题，或危险状态中己方角色完全从敌兵视野中消失一段时间后出现“？”标志，后者的情况中此敌兵会放弃对己方角色的搜索。

HELP： 通报状态，一定COST后通报结束并进入危险阶段。在通报中把此敌兵杀死／睡眠／气绝的话并不会进入危险阶段，但会有增援到通报的位置来检查情况。

三个☆： 气绝状态，一定COST经过☆会一个个消失，全部消失后敌兵苏醒。

ZZZ： 睡眠状态，一定COST后敌兵苏醒。

リアクション (REACTION) 反响效果

反响效果的发动要满足两个条件：已装备该卡片和受到直接攻击（例如枪械类就是直接攻击，而手雷之类的就不是）。很多EQUIP型卡片的参数中都有REA：xx%这么一项，这就是反响效果的发动几率。发动反响效果时卡片就会发挥它上面注明的效果，武器类卡片则会进行反击（称作Counter攻击，之后敌人也可以反响并Counter，可以相互间Counter直到没有一方发动反响），发动后卡片就会从装备栏中消失，和USE型卡片使用后一样必须要到洗牌之后才能再次抽到。反响效果的发动不产生COST。

特别对于EQUIP型武器，反响效果可以说是一把双刃剑。武器的反响发动了就可以在敌人行动时对敌造成伤害，且不产生COST；但一般而言都会装备一些比较强的武器在装备栏中，然后用弹数较多的同口径武器上弹攻击，一旦受到敌人的攻击并发动了装备武器的反响，那么装备武器就会消失，导致己方回合时必须重新装备，较稀有武器（例如199.XM8）甚至只能等洗牌后才能抽到。所以有时使用禁止反响效果的卡片也是必要的。

EQUIP型武器需要对应弹药的武器来上弹使用，下面列出所有此类武器及弹药的对应表。

弹药种类	编号.武器（弹数）
CAL45	009.USP(4)　015.USP (Laser.S)(4)　018.コルトS.A.A.(3)
CAL50	004.デザートイーグル(1)
5.45mm	011.AKS74u(10)　016.AKS74u (Laser.S)(10)
5.56mm	012.M4(8)　017.M4 (Laser.S)(8)　026.R-5(5)　037.ストーナーM63(5)　040.XM16E(5)　199.XM8(6)
5.7mm	019.P90(2)　027.Five-seveN(4)
7.62mm	013.PSG-1(2)　032.AKM(3)　039.SVDドラグノフ(3)　041.モシン ナガン(1)
7.65mm	031.Vz61 スコーピオン(2)
9mm	010.マカロフ(4)　014.M9(2)　023.MP5(3)　028.M92F (Laser.S)(2)　029.M92F(2)
12GA.	020.SPAS12(4)　038.M37(3)

MGA 和其他 Metal Gear 系列一样，任务中的状态也分为4个阶段

潜入阶段：玩家没有被敌人或摄像头发现的阶段，玩家附近的敌兵以一定的路线巡逻，发现异常状况后会到有异常的地方进行查看，没有异常的话回到巡逻路线上。这个阶段是最普通的情况，各种欺骗敌兵的方法也和MGS中一样，例如敲击墙壁吸引敌人注意力，躲在纸盒中行动等。在此阶段中被单独敌兵发现并成功通报后（发现后敌兵会报告状况及呼叫援军，如果在通报中把此敌兵杀死／睡眠／气绝的话并不会进入危险阶段，但会有增援到通报的位置来检查情况），被摄像头发现，或在有敌兵的地方使用高爆物（例如手榴弹），进入危险阶段。

危险阶段：地图上全部敌人会集中火力攻击玩家控制的角色，并呼叫更多的增援。要结束这个阶段有两个方法：打倒一定数量的敌兵直至没有增援（直接回到潜入阶段）；逃出敌兵的视野并经过ALERT旁数值的COST。此阶段结束后进入回避阶段。

回避阶段：己方角色从敌人的视野中消失一段时间后，敌人继续积极搜索己方角色，被发现后无需呼叫立即进入危险阶段。结束此阶段需要经过EVASION旁数值的COST。此阶段结束后进入警戒阶段。

警戒阶段：大部分增援撤退，少部分留下加强警戒，巡逻变得积极。被敌人发现后无需呼叫立即进入危险阶段。结束此阶段需要经过CAUTION旁数值的COST。此阶段结束后回到潜入阶段。

角色异常状态

敌方和己方角色都会中各种异常状态，其中有几种相当强力，要十分小心。

出血： 角色出血并逐渐减少LIFE，每COST 5点伤害，最多产生50点伤害，可使用 088.止血材和109.止血材＋来治愈。

引火： 角色身上着火，每COST累计10点伤害，到角色行动时扣除（例如某角色被引火后经过10COST轮到此角色行动，那么他将受到100点伤害）。此状态会继续引火邻近格的生物，所以敌人处于引火状态时不要停留到敌人的旁边（经过没有关系）。此状态在走动10格后解除。

睡眠： 一定COST不能行动，一定COST后自动解除。

气绝： 除了用卡片能导致此状态外，在被击倒几次后手牌变为0张时也会进入此状态。敌兵只需要抓到4张手牌就可以苏醒，也就是说三颗☆的总气绝时间为：气绝时COST+4。而己方角色则要抓满6张才会苏醒，也就是说三颗☆的总气绝时间为：气绝时COST+8。

战斗不能： 只有己方角色才会出现的异常状态，LIFE变为0时即战斗不能，30COST内无法做出任何动作，之后以10点LIFE复活。

CQC技解说

CQC技有很多普通攻击方式所没有的优点。

1：攻击力相当高，几乎100%命中，并且附加实用的特殊效果。

2：可无视目标装备的防具（例如ボディアーマー）产生伤害。

3：无声，所以在装备ステルス迷彩的时候可以连续悄无声息地干掉敌人而不会被发现。

4：配合一些CQC技增强的卡片（例如No.163 グレイフォックス）更是如虎添翼。

任务评价画面

完成任务后会有任务评价，等级最高S。影响评价的项目为COST、Found、Kills和Total Damage，都是越少越好。其他还有3个特别评价项目：No Kills、Speedy、Not Found，分别在没有杀敌兵，经过总COST不多，没有被发现的情况下可以获得。根据关卡不同S的标准也不同，有的关卡拿到1～2个特别评价项目即可S，有的需要3个全拿才能S。

攻击方向对于伤害的影响

从不同方向攻击一个目标有着不同的加成，正面当然是正常伤害，从侧面攻击产生伤害为1.2倍，从背后为1.5倍，从高处攻击也为1.5倍，攻击处于击倒状态的目标视作从高处攻击，所以也是1.5倍。倍率加成后有小数点的话无条件舍去。

后期可以购买MGS3包时就可以得到CQC卡。先装备一张CQC卡，在相邻位置有敌人的情况下，再装备一张CQC卡到刚才装备的CQC卡上，选择目标，CQC技发动。

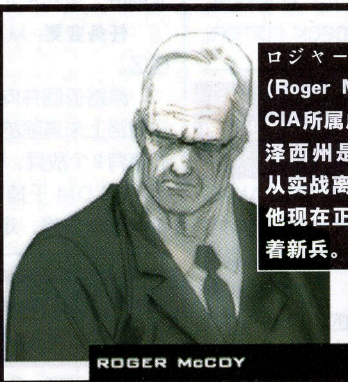
由于CQC技是由不同的卡片组合决定不同技巧的，下面列出CQC的组合效果，伤害值都是从正面攻击的数值。

最初装备的卡片	重叠上的卡片	产生效果
パンチ	パンチ	90点伤害
	キック	120点伤害
	投げ	120点伤害＋击倒
	ラッシュ	150点伤害＋击倒
キック	パンチ	105点伤害
	キック	85点伤害＋击倒
	投げ	80点伤害＋出血
	ラッシュ	180点伤害＋击倒
投げ	パンチ	120点伤害＋击倒
	キック	80点伤害＋击倒＋出血
	投げ	击倒＋气绝
	ラッシュ	180点伤害＋击倒＋出血＋装备破坏
ラッシュ	パンチ	111点伤害＋装备破坏
	キック	165点伤害＋击倒
	投げ	180点伤害＋击倒＋出血
	ラッシュ	即死＋击倒

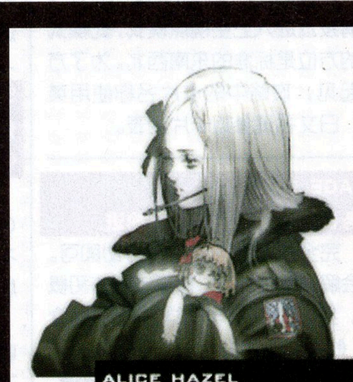
人物简介



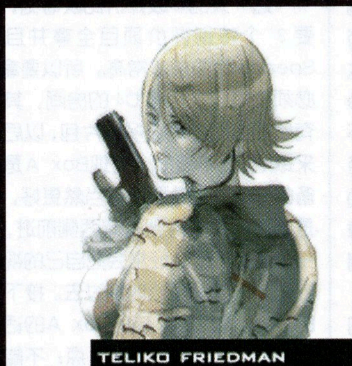
ソリッド・スネーク
(Solid Snake)
传说中的英雄，原FOXHOUND队员，现已从前线退役。



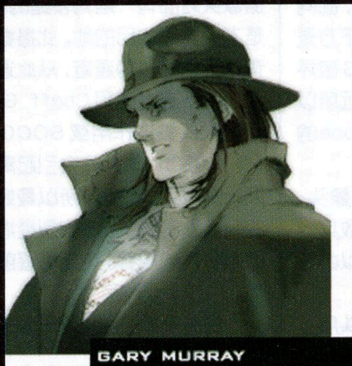
ロジャー・マッコイ
(Roger McCoy)
CIA所属成员，美国新泽西州是他的故乡，从实战离开了很久的他现在正尽职地教导着新兵。



アリス・ヘイゼル
(Alice Hazel)
英国人，拥有远距离透视能力，从几年前开始就协助FBI和CIA等机关进行调查工作。



テリコ・フリドマン
(Teliko Friedman)
日美混血儿，父亲是コリン・フリドマン (Collin Friedman)，HRT特种部队所属。曾经作为ロジャー的部下工作过。



ゲリー
(Gary Murray)
卷入这场事件的研究所研究员，他向スネーク寻求帮助，但是……

レオーネ
(Lieutenant Leone)
国籍不明，谜之雇佣兵集团的首领。他的军队作为反政府武装参与了モロニ(Moloni)共和国的内战。



故事的开端

2016年，美利坚合众国。

巨型喷气式飞机326号航班在35000英尺的高度遭到了身份不明人物的劫持。

他们使用了名为维库溴铵的肌肉松弛剂(一种过量吸入就会致命的化学药物，)和517名乘客一起被作为人质关在了这充满了维库溴铵的机舱内的还有上院议员Hach——传闻将成为下一届美国总统的人。

与此同时，在南非摩洛尼共和国的罗比特岛上，被不明身份的武装集团所坚守着的罗比特物理化学研究所中，一个熟悉的影子出现了。

这个影子的主人就是Solid Snake。

326航班的劫持者的要求只有一个——交出"毕达哥拉斯"。

美国在确认劫持者身份的同时也在加紧调查他们要求的"毕达哥拉斯"所指的具体内容，很快就确定了"毕达哥拉斯"是罗比特岛上进行的研究项目的名称。

摩洛尼政府以干涉内政为理由拒绝了合作的要求。失去了耐心的美国政府派遣了他们的特种部队HRT直接前往现场，却被当地的武装集团攻击并失去了联络。

在这一切的进展中，罗比特物理化学研究所的这一极密研究的真正内容也渐渐明了……

无可奈何的美国政府将最后一丝希望寄托在了早已引退的传说中的佣兵，Solid Snake身上。

剩余的时间已经不多，在这充满了谜团和幻惑的机密研究所中，Solid Snake开始了他新的战斗。

关卡攻略

此关卡攻略如无特殊说明均为Normal难度下，由于本游戏受很多随机因素影响，初期要追求不被发现，不杀人，快速通过并回收所有卡片包是非常困难的，本攻略只提供能获得S评价的一种打法。

推荐的卡片如果加入到牌组中可以对关卡攻略有极大的帮助，如果还没有拿到的话请购买相应的牌包来获得。

攻略中叙述的方位如果不清楚的话请按△进入上空视点模式，此模式中的方位是标准的东南西北。为了方便起见，攻略中的卡片名称使用英文，日文名请参照卡片列表。

STAGE 00
任务目标：穿过丛林向北前进。

完全按照罗杰的指示行动即可。他会解说游戏中的一些基本操作和概念。经过本文前半部详细的系统介绍，他的解说正好可以起到实践一下的作用。任务完成后进入任务准备，由于DECK EDITOR和CARD SHOP并没有开放，SAVE一下直接进入下一个任务吧。

STAGE 01
ロビト理化学研究所：ゲート前
任务目标：通过北方的大门，进入研究所。

按下△确认所有敌人的位置和查看地形。这一点是非常必要的操作，以后每一个任务开始时最好都这样确认一下把握大致状况。

特别注意： 由于此任务所在的地图以后不能通过MAP SELECT来选择，所以要回收地图中的卡片包的话就要在现在完成

地图南部的房间中有一个MGS1包，旁边的敌兵一般情况下并不会有行动，可直接走到他身边并把他干掉。然后回收MGS1包。

接下来可直接进入西侧两房间中靠下的房间回收MGS1包，并回到门口待机。等两房间中间的敌兵面向西方时走到他背后并干掉他。

从西侧向北绕行到门前敌兵的西南方一格(探照灯下方)并面向敌兵，确认手中有两张武器卡，以防敌兵装备的防弹衣REA，一回合内干掉此敌兵。

进入西侧两房间中靠上的房间回收MGS1包，走到大门口，任务完成。进入任务准备后追加DECK EDITOR。

STAGE 02 管理事务所
任务目标：与躲在管理事务所北侧的Gary接触。

任务开始时如果手中有FAMAS(SOCOM也行，但距离太远的话命中不够)，可以直接走到最近的敌兵身后并干掉他。

从西方房间南面的入口进入并回收MGS1包，动作够快的话不需要趴下来躲过敌兵就能走出房间。

走到第一个摄像头的下方，面向北，和系列惯例一样，摄像头下方是盲区。用SOCOM或者FAMAS破坏北面的摄像头，因为距离比较远所以命中较低，所以手上有074.Scope的话建议装备以提升命中。

向西方走并再破坏一个摄像头，向上可回收MGS1包。北方的敌兵向下巡逻时视野可透过箱子，所以必要时需要卧倒。

回到第一个被破坏的摄像头所在的门处，进入，从右边绕行，中间敌兵向上巡逻并会向右看一下，所以等他看好就一气走到此房间出口处。

杀死房间外敌兵，在走进下一个区域前可以先向右回收MGS1包。

进入下一区域，遵照Alice的提示向西方的通路前进。有2个摄像头和1个敌兵，最北端的摄像头不用管，在下方等敌兵向北巡逻时进入房间。

进入房间后会出现一个警戒机器人，需要对装甲武器才能对它造成有效伤害，手上没有手雷之类的还是不要惹它为妙，击破它的话可以得到MGS1包一个。它一开始会向南移动并面向南，所以一口气从中间穿过进入东边的房间吧。

向南行动回收MGS1包，可以在敌兵转过来之前完成。如果动作不够快的话就要在那里等一会儿。然后向北前进，见到ゲリー。

任务变更： 从东侧出口脱出去居住区。

原路返回并向东北侧出口前进，注意路上未清除的敌兵的视野。东边通道有2个敌兵，可在某敌兵背向时用SOCOM干掉一个，或用Stun Grenade致晕，走向出口。

STAGE 03A 废墟：下 (第一回)
任务目标：向东前往居住区。
推荐卡片：007.Chaff Grenade

观察地形，会发现离起点最近的摄像头对面有一堵有裂缝的墙，这就是本关真正的目的地。此摄像头下方有可卧倒通过的通道，从此通道直达摄像头下方。使用Chaff Grenade使摄像头失去作用或SOCOM破坏它，注意Chaff爆炸会引起离爆炸点最近的敌兵的注意，所以最好从南面的破墙处向外扔。走到裂缝墙前注意西方敌兵的视野。走到墙壁前发生剧情。

任务变更： 回到管理事务所，前往西侧的武器库。

为了得到C4炸毁墙壁需要前往武器库，原路返回起点即可。

注： EX难度下由于已持有C4，所以进入这一关将直接开始废墟：下(第二回)的任务，而下面的两个关卡将会被跳过(自由任务地图会在完成正式任务后出现)。以后某些关卡也有类似的情况。

STAGE 04A 地雷原：下
任务目标：向西前进。
推荐卡片：078.Mine D. 049. Action+

地雷原顾名思义当然埋有地雷，所以第一次玩此关的时候地雷探测器是必不可少的。进入邻近房间取得一个MGS2包。出房间向西直行，注意敌兵视野和巡逻轨迹。如果有Action+的话可以一口气跑到中间的货车下方。货车上方的MGS1包现阶段是没有办法拿的，等以后拿了121. Climb才能过来取。接下来就静心等待3个敌兵巡逻的空隙了。当南侧敌兵在货车东侧，西侧敌兵面向南，绕车敌兵视野不在货车西侧时即为最佳时机。西侧敌兵建议直接干掉，然后前往目的地。

STAGE 05 武器库 (第一次)
任务目标：得到C4。
推荐卡片：077.Box A

这一关的S级评价比较苛刻，需要3个特别评价项目全拿并且拿Speedy的要求非常高。所以要拿S必须直接前往存放C4的房间，其他有很多房间内有很多卡片包，以后再来取吧。要不被敌人发现Box A是必备的卡片(有隐形迷彩当然更好，但是此时还无法得到)。向西侧前进，第一个遇见的敌兵经常会把自己的视野封死，可以很轻松地绕过去。接下来的敌兵比较棘手，装备Box A的话就简单多了。但是要注意2点：不能在敌人视野内移动，不要停在敌人的巡逻路线上。前者会立即被发现，后者敌人会把纸箱踢破，之后当然也立即被发现了。绕过敌兵后向南，摄像头旁有一个可卧倒进入的躲避点，可在内躲避摄像头周围的巡逻的敌兵，等此敌兵向东巡逻时躲开摄像头视野上楼。注意上楼前会发生对话并停在上

楼点的前一格处。

二楼，C4就在正前方的房间内，手上有Chaff Grenade的话最方便，可让该层所有自动机枪和警戒机器人失效，没有的话也只需要破坏存放C4房间中的一个自动机枪而已。取得C4。

任务变更：离开武器库。

需要原路返回到入口处，注意下楼后对面的敌兵，处于立即可以行动的状态且转过来就会发现站在楼梯上的Snake，如果手上没有Box A之类的可以骗过敌兵视野的东西，那么务必在下楼之后还剩余一次行动机会，往回走一格即不会被此敌兵发现。其他注意点和进入时相同。

STAGE 03A 废墟：下 （第二回）
任务目标：破坏封锁的墙壁。
推荐卡片：077.Box A
必须加入卡片：003.C4

开始任务前必须把C4加入牌组，否则无法开始任务。开始的注意点和上一次来完全相同，在南方高处的敌兵这次没有了，相对来说比上一次来更简单。行进到墙壁前然后设置好C4，走到破墙西边一格面对C4，使用武器引爆它。墙壁被炸开，同时也进入了危险阶段。从此时开始到警戒阶段不要建议不要轻举妄动，被敌人围攻可不是好玩的事。等待的时候抓到了Box A的话装备上，成为“纸箱中的人”可对下面大有好处。警戒阶段时敌兵开始从爆炸点离开，小心视野，走到墙前发生对话。

任务变更：前往居住区。

如果装备了纸箱，那么下面就好办了。要做的就是避开敌人视野向东边目的地前进。注意东侧高处的警戒机器人，视野非常远。建议从北边绕行，既可以得到一个204.Stinger (MGS2)，敌兵视野也比较宽松。

STAGE 06 居住区
任务目标：救出Flaming博士。
推荐卡片：006.Stun Grenade

这一关是Stun Grenade展现用途的关卡，尽量加入4张到牌组内。Stun Grenade的使用讲究的主要是时间差，而时间差有多少请参看角色异常状态的气绝这一点。最简单的争取时间的做法就是使用了Stun Grenade之后就直接结束回合，这样敌人被炸晕的时候正好可以轮到自己行动，然后就可以一口气通过了。本关场景中照例有很多东西可以拿，但是要以Speedy过关的话现在就不要去拿了。

任务开始，向北移动，到一棵树旁停下以防被面前的敌兵发现，Stun此敌兵，进门。注意进门后会发生对话并停在门口，所以不建议在最后一个行动机会的时候进门，以防敌兵苏醒发现Snake。向南前进，到通道口前一格处（东侧有一门）停下，Stun南方的敌兵，出门。经过通道时注意北方敌兵视野。进门然后从北门出房间，Stun刚才那个敌兵，并从红色梯子下去。向南前进，中途需要卧倒通过。观察南侧敌兵巡逻路线与视野，视野外时上楼梯并Stun此敌兵。向东前进，进房间，从东侧门出房间。此通道走到一半时发生对话，继续进门。在房间内的安全认证终端处停下发生剧情。向南前进，西南方的房间就是目的地。由于接下来要从此地逃离，有很多追兵，所以建议备足手牌并以低COST状态进入房间。

任务变更：从北侧出口离开。

注：EX难度下Teliko的牌组是玩家之前整理的状态，如果两人都没有带Lv.1的Card Key的话就只能从进来的原路返回来到达目的地了。

Teliko加入。她的默认牌组是以EQUIP型武器和辅助用卡片组成的，所以想要练习使用EQUIP型武器的话可以试试了，这里由于要拿S评价，所以尽量不能杀人。Teliko牌组中有Lv.1的Card Key，抓到后务必装备上以打开出口旁的黄色Lv.1的门。向北前进，此时需要注意不要被迎面过来的敌兵堵住了通路，堵住了的话只能把他打晕或者杀掉了。向西前进，Snake可使用手中的Stun Grenade向后扔，由于敌兵不会走入Stun Grenade的效果范围内，所以可以让敌兵无法靠近。让Teliko站在门口打开Lv.1门，Snake进入脱出点，任务完成。

STAGE 07 BRC-026 （第一回）
任务目标：向BRC-026前进。
推荐卡片：007.Chaff Grenade 006.Stun Grenade 081.Stealth 077.Box A

这是一个相当长的任务，事先做好充足的准备。如果要潜入且不杀人的话，Teliko的现有牌组显然是不适合的，需要进行大调整，如取出大部分EQUIP型武器，加入上述的推荐卡片等。这次推荐的卡片可谓潜入型牌组的必备牌，特别是Stealth，多买些MGS2包多开出几张来带上，以后可以轻松很多。

仓库场景：

此场景敌兵，警戒机器人较多。但是贴西边的墙向北走的话几乎不会被任何敌人发现，使用一个Chaff可以让所有机械失效，但同时也要注意爆炸会引起敌人注意。2名角色都到达目标点上进入下一场景。

BRC-026 内部：

任务变更：找到Flaming博士。

从现在开始2人需要分开行动。场景中很多门都被相应开关所控制着，需要一个角色站在开关前开门，另一角色进入打开的门继续开另外的开关，以此循环来到达目的地。下文中开第一个门的角色为A，另一个为B。A进入西侧房间，里面的敌兵完全封死了通往开关的路线，如果不杀的话只能Stun并抓紧时间站到A开关前。B进入打开的A门（A此时可以从开关处离开并行进到B门前待机，下同），敌兵在开关附近巡逻，可扔Chaff，Stun之类的到房间的东南角，爆炸后引开敌兵的同时站到B开关前。A通过B门向东侧房间前进。此房间内有A、B两个开关，敌兵只有在向西巡逻时才会看到A开关处的角色，B开关处是根本看不见的，所以套上个纸箱就万无一失了。依次开A、B门让B同样经过B门后，B前往西北方的房间，A继续在原地待机以便观察西北方的敌兵朝向，如果B在敌兵朝向东时去开门的话可就立即被发现了。进入后同样注意敌兵向西巡逻时可以看见C开关附近的范围。A经过打开的C门后向东继续站在另一个C开关前以保持C门开启让B通过。接下来要进入北侧的大房间，内有2个敌兵绕行巡逻，从东侧门进入一口气上楼是最简单的方法，要是移动力不足的话就只能靠纸箱和隐形迷彩了。2名角色都到达目标点上进入下一场景。

BRC-026 二层：

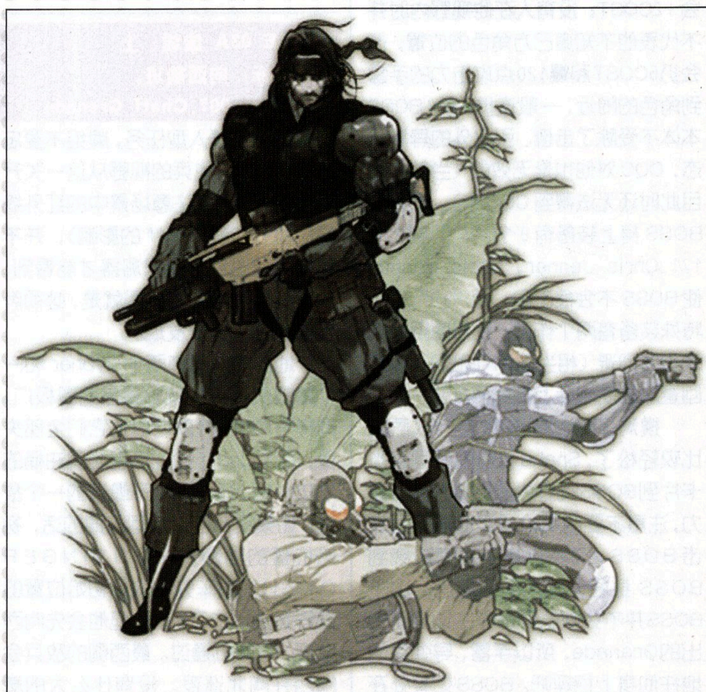
继续开门工作。A进入西侧房间，敌兵行动和前面类似。D门开后B进入（同时A向此房间南方的E门移动），此房间中敌兵不会移动，视野一直盯着开关，自然也只有杀和Stun两种选择了，注意Stun Grenade爆炸可能引起西侧房间敌兵的注意。E门开后A进入最南端房间，敌兵绕着靠近F开关的方块巡逻，开D门让B出来并不困难。而F的开关要不杀敌兵打开则比较困难，用纸箱很容易处在敌兵巡逻路线上而暴露，有个隐形迷彩就要好得多了。F门开后B向东前进，进入通道中间的门，房间里有另一F开关，A此时从F门出来并向东移动。麻烦的开关到此为止，两名角色继续向东前进，房间里只有一名敌兵会南北巡逻，想怎么对付就怎么对付吧。2名角色都到达目标点上进入下一场景。

BRC-026 内部：

回到BRC-026内部的另一块场景，从这里开始其实只要一个人到达了目的地任务即可完成，所以任选一个角色继续行动吧，向北前进，下楼梯，此房间出口在西侧，要躲开2名敌兵则需要随机应变了，用纸箱或隐形迷彩是最好的选择。出门经过通道向南，南侧房间中只有一个敌人，可以很轻松地通过。向西移动进入南侧的门，走到房间内的梯子处，任务完成。

STAGE 07 BRC-026 （第二回）
任务目标：打败Leone。
推荐卡片：184.Jehuty 022.Nikita Missile 005.Grenade 前面回避类(110, 118, 130)

这是本游戏的第一场BOSS战。





开始任务前请仔细编辑牌组，将潜入用卡片全部取出，替换成高威力的攻击用卡片（枪械类不推荐，原因见下）。推荐的 Jehuty 能以密码得到，可以初始化场景中所有角色的所有装备，自然也包括了BOSS装备了的特殊道具。Nikita Missile 可以从较远处攻击BOSS并附加引火效果（虽然这一点并没有在此卡片上标注出来），着了火的 BOSS 掉起血来可是很快的。最后HP回复的卡片也带上几张。

分析一下BOSS的情况。一般有两种攻击方式。有己方角色在他视野内时，会优先使用他那“大得可怕”的枪攻击，90点攻击力+击倒，有时还会+2COST；没有人在他视野内时并不代表他不知道己方角色的位置，他会扔5COST起爆120点攻击力的手雷到角色的附近，一般连扔2颗。BOSS本体不受除了击倒、引火外的异常状态，CQC对他也是无效的（当然一周目此时还无法得到CQC卡）。开始时BOSS身上装备有6个“！”和2个171.Chris Jenner。Chris Jenner使BOSS不会被击倒。而“！”这个特殊装备有两个作用：我方使用枪械攻击时回避（相当于XX回避）；并在回避之后使用手上的枪再反击一发。

摸清了BOSS的攻击方式后就比较轻松了，Snake装备前面回避类卡片到BOSS视野内吸引BOSS注意力，注意不要使用枪械类武器正面攻击BOSS，Teliko 则从旁边绕到BOSS身后，两人前后夹击。由于BOSS并不会像杂兵那样主动回避扔出的Grenade，所以手雷、导弹尽情地往他身上招呼吧。BOSS如果处在了油桶爆炸范围内（3 X 3），抓紧时间打破油桶，可造成大伤害+引火。在战斗将快结束的时候可以开始积累手牌并补充HP，并尽量以低COST状态结束BOSS战，因为接下来又是脱出战。

BOSS战结束，回到了BRC-026内，目的地在西北方，路上的门全部都开着。此时可谓是后有追兵前有堵截，但如果按照刚才说的做了，这里难度并不高。敌兵经常会在房间里出不来，此时使用 Jehuty 的话所有敌兵都会失去直接攻击的能力，可以争取相当多的时间。完全可以一个敌兵都不杀就到达目的地。

STAGE 03A 废墟：上
任务目标：向西前进。
推荐卡片：007.Chaff Grenade

回到了潜入型任务，牌组不要忘记进行调整。敌兵的视野从这一关开始增加了不少。注意场景中的红外线感应器（不受Chaff 的影响），并不需要用什么红外线探测器才能看到，立着的两片黑色的东西就是，必须卧倒通过才不会被发现。

地图的南部有两个 Cypher 和一个警戒机器人，视野覆盖范围极广，同样一个Chaff就可以让它们全部失效，这个Chaff 建议扔在北侧油桶的北边一格，还可以引开最近的一个敌兵。如果没有在之前回收掉的话，初始位置的南侧有一个STINGER（MGS1）。货车旁的敌兵初始位置的视野完全挡住了去路，但他会先向西巡逻，可乘机通过。最西侧的敌兵会向西并向北巡逻，没有什么大的威胁。2名角色都到达目标点上任务完成。

STAGE 08 跳ね桥
任务目标：渡过跳ね桥

任务开始前编辑一下 Snake 的牌组，调整成战斗型。

任务开始后Snake 去取小屋东侧的MGS2包，Teliko 向桥面前进。走到接近桥的一半时发生剧情。

任务变更：前往小屋。

伪Teliko离队，Snake接近小屋时小屋发生爆炸，被敌人包围。

任务变更：敌全灭。

面对4个敌兵，实在是没有什么困难之处。虽然他们装备有防弹衣，但在最简单的手雷+FAMAS 的组合下也是不堪一击的。全灭敌人。

任务变更：向西前进。

走到目的地即可。

STAGE 04B 地雷原：上
任务目标：向西前进。
推荐卡片：078.Mine D.

潜入型任务，这次是在地雷原的上部，自然也埋有不少地雷。地雷一般都分布在那些可以很容易就躲过敌兵的通路上，装备Mine D.还是必要的。

任务开始，从南边绕行注意避开地雷。地图上惟一一个房间东侧有两名敌兵，靠南的只会以东西方向来回巡逻，而靠北的会向北巡逻并盯住南侧很长一段时间，虽然可以从房间的北边绕行，但那里还有1名敌兵和一些地雷，所以建议 Stun 向南观察的敌兵然后装备纸箱过去。此处有隐形迷彩的话就没有任何难度了，大摇大摆地从敌兵面前过去也没有关系。房间里有一个 MGS2 包。

STAGE 09 エブロ・タワー （第一次）
任务目标：潜入エブロ・タワー，找出Clown。

回收西侧的MGS1包，前往北侧的门，发生剧情。

任务变更：寻找敌兵服。

惟一的一个红色敌兵完全没有什么威胁，只要在纸箱中就万无一失。西侧房间内有红色和蓝色敌兵服，回收。东侧房间里有一个蓝色敌兵，同样也没有什么威胁，直接回收绿色敌兵服即可。

任务变更：从エブロ・タワー脱出。

原路返回即可。

STAGE 09 エブロ・タワー （第二次）
任务目标：潜入エブロ・タワー，找出Clown。
必须加入卡片：082.Uniform-R 083.Uniform-B 084.Uniform-G 003.C4

任务开始前必须将上一个任务中得到的敌兵服加入到牌组内，C4也不要忘记了。敌兵服的使用方法很简单，同色敌兵不会把穿着同色衣服的Snake 视作敌人，但要注意的是Snake如果卧倒时被敌兵看到的话就立即会被识别为敌人，攻击敌兵也同样。

前面和上一个任务一样，进入东侧房间，躲开东西巡逻的蓝色敌兵卧倒进入房间北端的通风口，进入东北部房间，出门。向西前进，楼梯口有一个红色敌兵会南北巡逻并盯着楼梯，以红色敌兵服或隐形迷彩过去是最佳选择。上楼，到中间的过道处，过道上有一个绿色敌兵，要通过这里且不杀敌兵的话装备绿色敌兵服 Stun 他是最佳选择。最南侧有一个MGS2包，需要使用114.Hang之类的允许悬挂的卡片才能拿到，为了节省时间现在就算了吧。进入东侧的门，此房间内有一名蓝色敌兵向北巡逻，所以跟在他后面就不会被发现。途中可回收一个MGS2包（北端红外线的南边一格）。蓝色敌兵巡逻到房间北端后会盯着门一会儿，然后向南巡逻，很容易就能躲过去。出门后向北移动到裂缝墙处，无视对话中要你去西南侧房间的要求，直接埋下C4，引爆，进入新出现的通路即可。

STAGE 09 エブロ・タワー （第三次）
任务目标：找出Clown，夺回Pythagoras。
推荐卡片：078.Mine D. 022.Nikita Missile 005.Grenade

出击前整理牌组，同样调整为战斗型。下面将要面对的是本游戏第二场BOSS战。任务开始进入南边门之前最好先刷出一张 Mine D.装备上，进门发生剧情。

任务变更：打败面前的敌人。

装备了Mine D.之后你会发现整个场景中布满了地雷，Teliko还会继续埋地雷，如果没有Mine D.，踩中了地雷100～150的伤害可不是闹着玩儿的。地雷可以射击消除，也可以卧倒通过来去除，当然是后者更有效率了。地图上还有一些有颜色的格子，各自带有不同的特殊效果，具体如下：

红色：增加攻击力。
蓝色：增加防御力。
绿色：增加命中率。
黄色：刷新手牌。

基本上都是有利效果，注意活用，其中惟一要注意的就是黄色，重抽的牌或许不错，或许还比不上刚才的手牌，站到这种颜色的格子上要慎重。

Teliko共有两种攻击方式，一种就是上面所说的埋地雷，还有一种就是使用手中的XM8进行攻击。虽说XM8不是什么特殊武器，但是这可以称得上本游戏最强的普通武器了（199号），攻击力非常高，多中几发的话LIFE刷刷地往下掉，幸亏这里Teliko使用时不会附加原有的那些特殊效果，只会附加装备破坏。XM8的REA也相当高，盲目从正面用枪械攻击Teliko，被反击致死的可能就是Snake。推荐的Nikita简直就是对BOSS的神兵利器，先扔一个Grenade到Teliko附近，再使用Nikita击中她同时引爆Grenade就能一次性造成200+的伤害，并附加引火，在Teliko手牌较少时还能让她气绝，绝对是一举多得。总的来说Teliko并不怎么强，LIFE也不多，这个任务可以比较容易地拿到S。

STAGE 10 つり桥（第一次）

进入后发生剧情，桥附近布满了飞行机枪和Cypher，Snake建议使用狙击步枪在远处干掉这些东西再过去，而狙击步枪在武器库里。

STAGE 05 武器库（第二次）
任务目标：得到PSG-1。
推荐卡片：076.Card LV.1 007.Chaff Grenade
必须加入卡片：085.Card LV.2

PSG-1在二楼北侧的房间里，现在已经有了Card LV.1，所以可以从一楼西部的LV.1门通过上二楼而不用绕圈子了。

敌兵的分布和巡逻路线和原来一模一样，只是视野宽广了许多，在这个狭小范围的关卡中并没有特别大的区别，按原来的方法可以轻松前进到LV.1门前。打开进入，周围的摄像头没有一点威胁，但要注意东侧的必经之路上的红外线感应器，卧倒通过。红外线感应器旁的房间内有一个MGS3包，顺路的话就回收掉吧。

二楼北侧的两个房间均没有LV.2的门，和上次一样这里只有机械设备，Chaff当然要用了，但要注意Chaff的作用时间（30COST），在这里拿PSG-1基本上30COST是不够的，手上要多准备几个Chaff。注意东侧的房间门口有红外线感应器，没有注意到就贸然通过的话可就马上进入危险阶段了。拿到2个PSG-1后任务变更。

任务变更：从武器库脱出。

拿另一个房间内的两个PSG-1后原路返回到入口即可。

STAGE 10 つり桥（第二次）
任务目标：敌全灭。
推荐卡片：074.Scope 007.Chaff Grenade
必须加入卡片：013.PSG-1

如果只有上一个任务中的4张PSG-1的话那么建议放在一个人身上（推荐Teliko），并多带一些减COST的卡片。从现在开始可以从MGS2包中开出PSG-1了，觉得有必要的话可以去开几张出来。Scope可以让PSG-1的命中提高到100%，原始90%的命中Miss一发是家常便饭。由于场景中只有机械类敌人，Chaff可以让你像没有敌人一般在关卡中走动。只有一点值得注意的就是桥的东西两侧埋有地雷，不要走得太靠前了。总体来说本关相当简单。

STAGE 11A 山岳部
任务目标：向北前进。

返回到潜入型任务，纸箱在这一关能起到较大作用。

西侧小木房周围有2名敌兵，飞行兵会向北观察一次后重新面向西面，另一个敌兵会向东巡逻并封死了自己的视野，可趁此时套上纸箱一气向东北方向前进。东侧两敌兵间有一个STINGER(MGS2)，但要不杀人不被发现拿这个STINGER(MGS2)需要消耗大量的COST，并不合算。上方目的地旁的敌兵一直盯着东侧的必经之路，用隐形迷彩通过是最简单也是最佳的选择。上坡从高处通道经过，注意最东侧飞行兵的视野。东南侧敌兵会向西并向北巡逻，己方必须在他开始巡逻前从桥上下来，建议停留在南侧突出的一格处和桥口西侧的一个处，当然纸箱是必不可少的。向北前进途中的飞行兵可以Stun掉来通过，也可以利用他巡逻到最北侧后向西观察时的视野盲区。到达目的地任务完成。

STAGE 12 FAR前（第一次）
任务目标：前往火力发电所。

本关的场景很大，却只有4名敌兵把守，要到达目的地是比较容易的。最近的两名敌兵会向着他们的初始方向巡逻，看似视野封锁了所有的前进路线，但利用视野第五格开始敌兵只会出现绿色！的特性，在有纸箱的情况下，两人分别从敌兵视野的最外侧通过是没有任何危险的（当然不能停留在让敌兵出现绿色！的地方）。东北侧的敌兵向西巡逻并观察南面，东南侧的敌兵向北巡逻堵死了自己的视野，己方前进路上没有任何阻碍，从敌兵身后通过即可。本关的房间内有不少卡片包，但是本关S级的必要条件Speedy需要COST20以下，所以还是自由任务中来拿吧。本关的潜入型自由任务也是赚取PTS的最佳选择。

STAGE 13 火力发电所（第一次）
任务目标：前往发电所的控制室。
必须加入卡片：022.Nikita Missile（或024.RC Missile）

本关可以说是本游戏最为漫长、难度也是最高的一个任务。要达成S在1周目时是比较困难的。敌兵数量之多、视野交错范围之广是前所未有的（EX难度就更不用说了）。要组出一副有可能达成No Kills、Speedy、Not Found的牌组在一、二周目没有刻意去赚取PTS的情况下几乎不可能，即使组出来了，在实际任务中也要具备较好的运气来保证手牌的质量。也由于本关地形之复杂，情况的随机性太大，笔者在这里无法给出一个完美的行动路线，只对每一个场景的要点作出说明。建议第一次玩时将牌组调整为攻击型，多加入一些PSG-1和FAMAS。

场景1：

这里威胁最大的是站在高处的那三个敌兵，他们的视野封锁了所有的去路。优先在远处狙击掉他们，注意离己方最近的那一个有160HP，正面1次PSG-1还无法干掉。高处的敌兵干掉之后己方从上面通过就不太会被发现了。如果不小心进入了危险阶段的话，进入下一个场景就会降为警戒阶段（回避阶段及以下的话直接返回到潜入阶段），这点也可以活用。

场景2：

前往西边惟一一个可以上的楼梯，途中有一个MGS2包可以回收。由于能直接通往目的地的路都被堵上了，所以要从西北的楼梯下去再从东边楼梯上去才能到达目的地，途中的敌兵还是比较好躲避的，有一个纸箱就可以安全很多。觉得不能避开的敌人就直接从背后或者远处杀掉吧。进入下一个场景前手上一个人尽量积累一些PSG-1，另一个人（推荐Teliko，Snake如果Action+过的话也可以）则保留一张Grenade和一张用来引爆它的武器。后者以新回合的第一个行动机会到达目的地并切换场景。

场景3：

如果按照上面的做了，那么一个Grenade就能送面前的4个敌兵上西天了（他们都装备有后背回避LV.3，所以直接用枪械类武器攻击他们的话没有任何效果，反而会被立即发现）。爆炸后进入危险状态，两边的敌兵会向爆炸点冲来，己方另一人尽快以PSG-1将这两名敌兵解决掉以防被发现。

场景4：

看到这里带电的地板，熟悉“《MGS》系列”的玩家肯定马上就想到了：Nikita Missile。这里需要使用Nikita（或RC Missile）来破坏配电盘以消除通在地板上的电流。先把初始房间中的敌兵清除掉，不然没有办法安全地发射Nikita。先往北射出Nikita去破坏西侧的配电盘，第一发肯定会消耗在必经之路上的一个敌兵身上（绕过去也会被他发现然后被破坏）。由于西南的房间中有一个敌兵，直接炸配电盘的话他就会听到，直接就进入危险阶段而引来増援，所以建议再消耗一枚Nikita把他干掉。最后再破坏西侧的配电盘。通过已经没有电的通道前往西南侧房间，这里开始建议一个人回收物品另一个人发射Nikita。途中的房间里有一个Chronicle包。在西南侧房间的东侧有一个通风口，从这里把Nikita打出去，绕过中间的障碍物，通过东侧同样高度的一个通风口炸毁配电盘。与此同时另一人可去房间的一角回收STINGER(MGS2)。第二块地板电流消失后终于可以前往目的地了，注意东侧通道有红外线感应器。

场景5：

先把最近的一名敌兵干掉，然后击破油桶就能将剩下的两名敌兵炸死，两个警戒机器人用一个Chaff就能搞定，注意中间路上的红外线感应器。

场景6：

从这里开始Snake和Teliko要分两路行动，要点和当初在BRC-026开门一样，分别打开对方路上的门来依次通过。路上的敌兵能排除的就排除吧，没什么可犹豫的了。当一名角色到达最北端的控制室内时这个漫长的任务终于结束了。

STAGE 13 火力发电所（第二次）
任务目标：在黑暗中从火力发电所脱出。
推荐卡片：172.Mariotette Owl 188.Major Zero

本游戏第一个索敌模式的关卡。己方角色和原来的敌兵一样只有有限的视野（4格），视野外敌兵的巡逻完全看不见，远距离狙击也受到限制，被攻击的话视野还会消失（连邻近的敌兵都看不见），所以增加视野的卡片是非常必要的。游戏推荐使用的096.Therm. G.并不能起到什么大的

作用，172.Mariotette Owl要好用的多。如果你运气够好能在前面关卡中少数的几个MGS3包中抽到188.Major Zero的话那就务必加入，能让此关变得和通常关卡一样。关卡中的敌兵分布和进入时一样，但是由于本关不要求No Kills和Not Found就能S，所以难度相对上一关反而下降了。

场景1：

这里同样要分头开门来通过，敌兵一出现在视野内就立即干掉以绝后患。进入下一场景时备上一张Chaff和一些PSG-1是较好的选择。

场景2：

由于这次是返回的路，无法先把不会被油桶炸到的那个敌兵干掉，所以不能直接击破油桶，只能步步为营，敌兵出现一个在视野内就干掉一个，Chaff则让两个警戒机器人瘫痪。

场景3：

同样注意东侧通道处的红外线感应器，目的地房间的敌兵都在房间的北侧，所以直接向西南方走就不会被发现。注意必经之路上的另一个红外线感应器。

场景4：

一进入就能看到两个敌兵，和上个任务一样也装备有后背回避LV.3，还是用Grenade之类的解决吧（进入危险阶段其实也没有什么关系，又不要求Not Found -_-b）。如果被围攻的话这里就要费一点功夫了，有限视野下要面对4个敌兵的围攻，也没有有利地形可以掩护。这里最重要的一点就是千万不要让2个人同时受到攻击，看不见敌人倒也罢，但没有了视野意味着枪械类武器完全成了废物，一定要保证一个角色的视野。

场景5：

任务变更：敌全灭。

这里大可不必急着下楼。一个角色往南前进到死路处并面向西就能发现从西侧楼梯上来的敌人了，PSG-1一个个消灭吧。另一个角色前往东侧的楼梯处，下面会有敌兵从这里上来，手上有足够武器的话同样可以很轻松地全灭这几个敌兵。全灭后任务完成。

STAGE 12 FAR前（第二次）
任务目标：找到地下通道的入口。

地下通道入口的位置在西北方探照灯所照射范围的正中一格，这一格走上去声音不同。敌兵的配置和上次一模一样，这样也意味着没有任何难度。2名角色都到达入口处任务完成。

STAGE 14 FAR
任务目标：前往保存有Metal Gear的地下仓库。
推荐卡片：007.Chaff Grenade
必须加入卡片：013.PSG-1 022.Nikita Missile(或024.RC Missile)

场景中只有自动机枪和警戒机器人（东北的房间内有一名敌兵，但是这个房间不是一定要去的，敌兵也不会从那里出来），Chaff再一次成了最佳选择。移动到中部有通电地板的地方，附近的一个警戒机器人一定要在Chaff作用时间内干掉，另一个警戒机器人可能的话最好也消灭掉。使用PSG-1干掉通电地板底部的一个自动机枪，Chaff的效力一过马上射出Nikita。Nikita向北飞行，到北端房间内要贴着西侧前进，西侧的自动机枪视野看似躲不过去，但只要沿着西侧前进就不会被发现，进入北端通风口前注意避开北端自动机枪的视野，沿通风道前进，最后破坏房间西南角的配电盘。上述过程的同时另一个角色可以清除一下周围的自动机枪。配电盘破坏后前往北侧房间，站到中间的开关处打开目的地前的门。2名角色都到达目的地后进入下一场景。

此场景由9个类似的房间组成，房间与房间之间有门或者墙壁，某些墙壁可以炸开但是这样将导致进入危险阶段，会有大量敌兵增援。还是安稳一点按照东、北、西、北的顺序经过房间，注意房间中的自动机枪和敌兵即可，有敌兵的房间中也一名，要不被发现通过还是比较容易的。

STAGE 14-1 FAR:B3F
任务目标：打败Leone。

第二次面对他并没有什么特殊之处，攻击方式和上一次一模一样，自然对付的战术也一样，只是LIFE增加到了1500，比较耐打一些而已。周围虽然有很多杂兵助阵，但是在对付BOSS时所使用的Grenade、Nikita之类的范围攻击下这些杂兵几乎可以像无视一样地消灭掉。

STAGE 14-2 FAR:B4F
任务目标 将锁住了门的敌兵处理掉。

作为最后的几个任务，本关是出乎意料的简单。有了PSG-1，完全不会被发现地干掉所有敌兵也没有任何困难。由于必须打倒锁住门的敌兵，所以把敌人全灭了也不会影响评价。一般来说这个任务是要向东前进以到达一个可以下的楼梯，但如果用121.Climb的话就可以直接从西侧堵路的箱子上通过直接下楼，可以少跑很多路，但是要杀的敌兵还是要杀，不然门不会开。

STAGE 14-3 FAR:B5F
任务目标：识破Clown的伪装并将她击破。

BOSS战自然要把手牌调整为战斗型，这次建议多加入些高移动力的卡片。Clown仍旧以Teliko的姿态出现，但从上空视点模式（△）可以非常容易地分辨出来，真Teliko为400LIFE，Clown为800LIFE，她放出的Dummy为60LIFE。Clown受到攻击后的行动必定是扔一个闪光弹，场景中所有的角色的位置重新分布，此时真Teliko也有一定几率被电脑所控制来攻击Snake。在Clown损失了一定LIFE后，闪光弹过后场上还会多出一些Dummy，无视即可，即使击破也会在下一次闪光弹后出现（而且是0LIFE -_-b）。此战中大部分时候都是Dummy和真Teliko在对Snake造成伤害，她们的攻击力非常低，不构成威胁。Clown的武装并不强，而且常常因为离Snake较远而无法攻击到他。这里有高移动力的卡片就可以快速移动到Clown附近并攻击她。由于Clown受到攻击后必定会扔闪光弹，结合距离和这个特点，她基本上根本没有机会来攻击Snake。只有800LIFE的她在Grenade、Nikita、FAMAS的攻击下根本撑不住几个回合。这一战相对来说比对真Teliko战还要简单一点。

STAGE 14-4 ???
任务目标：破坏Metal Gear。
推荐卡片：008.Stinger (MGS1) 013.PSG-1 180.Jonathan Ingram 199.XM8 204.Stinger (MGS2)

最终战。调整手牌。

把所有之前得到的008.Stinger（MGS1）、204.Stinger（MGS2）都加入到Snake牌组中。再加入大量的133.COST -12、125.COST -8，如果有180.Jonathan Ingram那就更好，这些卡片可以大幅度提升每回合到来的速度。考虑到二周目第一战的需要，加入4张PSG-1（也可以用来攻击Metal Gear）和FAMAS也是必要的。最后不要忘了加入高移动力卡片。

Teliko的牌组中加入199.XM8，Reload配合012.M4是最佳选择。然后加入一些高威力的爆炸型武器，例如005.Grenade、043.M15 Grenade、022.Nikita Missile、024.RC Missile等等。加入2张Chaff也是必要的。最后加入一些回复LIFE的卡片即可。

Metal Gear的第一形态主要攻击手段是发射导弹：左右两臂各4发导弹先发射到空中，然后在10COST后落下。停留在空中的这10COST内地面上会出现红色方块标明着弹点，Snake可以移动以躲过这些攻击，注意导弹的攻击范围是以着弹点为中心3×3。这10COST同时也是Snake攻击Metal Gear的机会，在内部控制器被破坏前只有此时才能用Stinger或者PSG-1攻击左右两臂。Metal Gear的另一种攻击方式是2个形态共有的，就是使用两腿间的武器攻击Snake，造成60点伤害，由于比较少见且伤害也不大，没有必要去刻意回避这种攻击。

Teliko在内部可以破坏左右两个控制臂部装甲关闭的设施，破坏后臂部的装甲就无法闭合了，任意时候Snake都能进行攻击了。有一个警戒机器人会干扰Teliko的行动，由于破坏掉一个马上就会再出现一个，一般情况下没有必要去刻意攻击它，Chaff让它行动不能自然最好，用爆炸型武器连着控制器一起炸飞也是个不错的选择。总的来说Teliko在本关的作用不是很大，建议在Snake攻击一侧的手臂时Teliko破坏另一侧的控制器以辅助Snake接下来的行动。

当两臂都被破坏后Metal Gear进入第二形态。第二形态的主要攻击方式为：趴下来积蓄能量，20COST后向前方发射威力巨大的光线炮。在积蓄能量的这20COST内Snake就可以攻击那1000LIFE的核心了。此时内部会升起4个能量柱，Teliko如果能在发射前破坏这四个柱子的话就能取消发射并造成Metal Gear的硬直。但事实上由于时间太短，地形又导致了必须不断移动才能攻击到这4个柱子，再加上警戒机器人的干扰，真要破坏它们是非常困难的，没有良好的运气来保证手牌质量（适当的移动+武器+减COST）的话几乎是不可能的。要让Snake回避这攻击非常简单，只要移动到Metal Gear的两侧即可回避（注意两侧最前面那一格是无法回避的，你会发现此时面对Metal Gear的仍旧可以攻击到它，同样它的攻击也能打到Snake）。

击破Metal Gear后终于迎来了结局。



全卡片表格

注：美版有些卡片的COST有所调整，这里以日版为准

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
001	SOCOM	SOCOM	5	WPN	MGS1	手枪 USE型 消音 击倒附加 ATK:10 HIT:90% 命中衰减：2格 弹药：CAL45 X 4
002	FAMAS	FAMAS	6	WPN	MGS1	突击步枪 USE型 命中一次+1COST到目标 ATK:20 HIT:75% 命中衰减：4格 弹药：5.56mm X 6
003	C4	C4	5	WPN	MGS1	炸弹 对装甲 可被定时器， 起爆器或攻击起爆 ATK:160 范围：3 X 3
004	Desert Eagle	デザートイーグル	10	WPN	MGS1	手枪 USE型 命中后减少目标1/2的体力 ATK:- HIT:50% 命中衰减：2格 弹药：CAL50 X 1
005	Grenade	グレネード	7	WPN	MGS1	手榴弹 USE型 对装甲 8COST后或攻击起爆 ATK:120 范围：3 X 3
006	Stun Grenade	スタン・グレネード	5	WPN	MGS1	手榴弹 USE型 气绝附加 5COST后或攻击起爆 范围：3 X 3
007	Chaff Grenade	チャフ・グレネード	5	WPN	MGS1	手榴弹 USE型 5COST后或攻击起爆 30COST内所有电子设备失效
008	Stinger (MGS1)	Stinger (MGS1)	10	WPN	MGS1	导弹 USE型 对装甲 只能锁定机械目标 ATK：180
009	USP	USP	6	WPN	MGS2	手枪 EQUIP型 命中后破坏目标装备 ATK:20 HIT:80% REA:30% 命中衰减：2格 弹药：CAL45 X 4
010	Makarov	マカロフ	6	WPN	MGS2	手枪 EQUIP型 ATK:15 HIT:80% REA:10% 命中衰减：2格 弹药：9mm X 4
011	AKS74u	AKS74u	7	WPN	MGS2	突击步枪 EQUIP型 消音 ATK:5 HIT:70% REA:30% 命中衰减：2格 弹药：5.45mm X 10
012	M4	M4	7	WPN	MGS2	突击步枪 EQUIP型 对下方目标HIT+10% ATK:10 HIT:80% REA:60% 命中衰减：4格 弹药：5.56mm X 8
013	PSG-1	PSG-1	7	WPN	MGS2	狙击步枪 EQUIP型 ATK:60 HIT:90% REA:0% 命中衰减：10格 弹药：7.62mm X 2
014	M9	M9	7	WPN	MGS2	手枪 EQUIP型 睡眠附加 ATK:0 HIT:60% REA:10% 命中衰减：2格 弹药：9mm X 2
015	USP (Laser.S)	USP (Laser.S)	8	WPN	MGS2	手枪 EQUIP型 自由攻击 命中后破坏目标装备 ATK:20 HIT:90% REA:30% 命中衰减：2格 弹药：CAL45 X 4
016	AKS74u (Laser.S)	AKS74u (Laser.S)	7	WPN	MGS2	突击步枪 EQUIP型 自由攻击 消音 ATK:5 HIT:70% REA:70% 命中衰减：3格 弹药：5.45mm X 10
017	M4 (Laser.S)	M4 (Laser.S)	8	WPN	MGS2	突击步枪 EQUIP型 自由攻击 对下方目标HIT+10% ATK:10 HIT:90% REA:40% 命中衰减：4格 弹药：5.56mm X 8
018	Colt S.A.A.	コルトS.A.A.	7	WPN	MGS2	手枪 EQUIP型 出血附加 ATK:30 HIT:75% REA:50% 命中衰减：2格 弹药：CAL45 X 3
019	P90	P90	7	WPN	MGS2	冲锋枪 EQUIP型 范围攻击 击倒附加 ATK:70 HIT:100% REA:80% 命中衰减：3格 弹药：5.7mm X 2
020	SPAS12	SPAS12	6	WPN	MGS2	霰弹枪 EQUIP型 范围攻击 击倒附加 ATK:40 HIT:100% REA:20% 命中衰减：4格 弹药：12GA. X 4

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
021	Claymore	クレイモア	5	WPN	MGS2	地雷 USE型 进入起爆范围内起爆 可趴下去除 ATK:80-
022	Nikita Missile	ニキータミサイル	8	WPN	MGS2	导弹 USE型 对装甲 发射后进入导弹控制模式 1回合可移动5格 ATK:100
023	MP5	MP5	6	WPN	MGS2	冲锋枪 EQUIP型 范围攻击 ATK:50 HIT:80% REA:20% 命中衰减:3格 弹药:9mm X 3
024	RC Missile	リモコンミサイル	7	WPN	CHRN	导弹 USE型 对装甲 发射后进入导弹控制模式 1回合可移动5格 ATK:120
025	Mine	ジライ	5	WPN	CHRN	地雷 USE型 对装甲 进入设置点上起爆 可趴下去除 ATK:100
026	R-5	R-5	7	WPN	CHRN	突击步枪 EQUIP型 对上方目标HIT+10% 命中一次+1COST到目标 ATK:30 HIT:80% REA:20% 命中衰减:4格 弹药:5.56mm X 5
027	Five-seveN	Five-seveN	6	WPN	CHRN	手枪 EQUIP型 击倒附加 ATK:30 HIT:85% REA:20% 命中衰减:2格 弹药:5.7mm X 4
028	M92F (Laser.S)	M92F (Laser.S)	9	WPN	CHRN	手枪 EQUIP型 自由攻击 命中后使目标的干涉效果消失 ATK:40 HIT:80% REA:20% 命中衰减:2格 弹药:9mm X 2
029	M92F	M92F	7	WPN	CHRN	手枪 EQUIP型 命中后使目标的干涉效果消失 ATK:40 HIT:70% REA:20% 命中衰减:2格 弹药:9mm X 2
030	Gun del Sol	太阳铳	6	WPN	CHRN	太阳枪 EQUIP型 对装甲 引火附加 装备后10COST后可以使用 对不死族(注:游戏中没有出现) 伤害 X 1000 ATK:200 弹药:可使用任何弹药
031	Vz61 Scorpion	Vz61 スコーピオン	7	WPN	MGS3	冲锋枪 EQUIP型 范围攻击 ATK:100 HIT:90% REA:30% 命中衰减:3格 弹药:7.65mm X 2
032	AKM	AKM	8	WPN	MGS3	机关枪 EQUIP型 对装甲 射击时增加手牌数 X 10%的HIT ATK:60 HIT:50% REA:40% 命中衰减:4格 弹药:7.62mm X 3
033	Punch (CQC)	パンチ(CQC)	4	WPN	MGS3	EQUIP型 攻击前方一格 与装备了的CQC卡组合决定CQC技 REA:80%
034	Kick (CQC)	キック(CQC)	5	WPN	MGS3	EQUIP型 攻击前方一格 与装备了的CQC卡组合决定CQC技 REA:80%
035	Throw (CQC)	投げ(CQC)	6	WPN	MGS3	EQUIP型 攻击前方一格 与装备了的CQC卡组合决定CQC技
036	Rush (CQC)	ラッシュ(CQC)	7	WPN	MGS3	EQUIP型 攻击前方一格 与装备了的CQC卡组合决定CQC技
037	Stoner M63	ストーナーM63	10	WPN	MGS3	可变式步枪 EQUIP型 命中时封印对方反击 ATK:40 HIT:70% REA:40% 命中衰减:4格 弹药:5.56mm X 5
038	M37	M37	4	WPN	MGS3	霰弹枪 EQUIP型 范围攻击 击倒附加 ATK:80 HIT:90% REA:40% 命中衰减:3格 弹药:12GA. X 3
039	SVD Dragunov	SVDドラグノフ	10	WPN	MGS3	狙击步枪 EQUIP型 对装甲 自由攻击 击倒附加 ATK:70 HIT:70% REA:0% 命中衰减:8格 弹药:7.62mm X 3
040	XM16E	XM16E	9	WPN	MGS3	突击步枪 EQUIP型 命中时破坏目标装备 ATK:40 HIT:50% REA:20% 命中衰减:4格 弹药:5.56mm X 5

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
041	Mosin Nagant	モシン ナガン	8	WPN	MGS3	狙击步枪 EQUIP 型 对装甲 弹数固定为 1 命中后对象 COST+5 ATK:250 HIT:60% REA:0% 命中衰减：9 格 弹药：7.62mm X 1
042	C3	C3	6	WPN	MGS3	炸弹 USE 型 对装甲 可被定时器，起爆器或攻击起爆 ATK:250 范围：3 X 3
043	M15 Grenade	M15 白燐手榴弹	8	WPN	MGS3	手榴弹 USE 型 引火附加 对装甲 8COST 后或攻击起爆 ATK:160 范围：3 X 3
044	RPG7	RPG7	8	WPN	MGS3	反坦克火箭 USE 型 对装甲 ATK:170
045	Quick Draw	クイックドロウ	4	ACT	MGS1	装备到 EQUIP 型武器 使 COST 变为 0 ATK:-5 HIT:-20% 效果维持：使用被装备武器 2 次、 或到下个回合为止
046	Strand	足止め	5	ACT	MGS1	装备到 EQUIP 型武器 命中一次 +1COST 到目标 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
047	Concentrate	精神集中	4	ACT	MGS1	装备到 EQUIP 型武器 使用时 COST+4 HIT+40% 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
048	EQUIPMENT LV.2	EQUIPMENT LV.2	7	ACT	MGS1	使 EQUIPMENT 栏从 LV.1 升级到 LV.2
049	Action +	Action +	6	ACT	MGS1	1 回合的行动次数（最大 4）增加 1 效果可累计 Snake 专用 效果维持：10 回合
050	Marines	Marines	4	CHR	MGS2	移动卡 可移动 4 格
051	Navy SEALs	Navy SEALs	4	CHR	MGS2	移动卡 可移动 4 格
052	Aim	狙う	4	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 HIT+20% 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
053	Body Shot	ボディショット	12	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 命中后减少对方 1/2 的体力 弹数固定为 1 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
054	Critical Shot	急所狙い	8	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 命中一次 +2COST 到目标 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
055	Double Shot	2 回击ち	12	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 被装备武器的攻击次数 X 2 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
056	Counter Block	反击禁止	4	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 被装备武器 REA 发动禁止 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
057	Spin Kick	回し蹴り	7	ACT	MGS2	对相邻对象使用 击倒附加 ATK:60
058	H.F. Blade	高周波ブレード	5	WPN	MGS2	近战武器 USE 型 对相邻对象使用 对机械无效 ATK:100
059	Dual Blades	民主刀・共和刀	6	WPN	MGS2	近战武器 USE 型 对相邻对象使用 对机械无效 命中后破坏目标装备 出血附加 ATK:90
060	Briefing	ブリーフィング	5	ACT	MGS2	己方弃全部手牌并重抓 6 张
061	Equipment LV.3	Equipment LV.3	15	ACT	MGS2	使 EQUIPMENT 栏从 LV.2 升级到 LV.3
062	ACTION++	ACTION++	15	ACT	MGS2	1 回合的行动次数（最大 4） 增加 2 Snake 专用 效果维持：10 回合
063	Add Fall	转倒付加	5	ACT	MGS1	装备到 EQUIP 型武器 击倒附加 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
064	Head Shot	ヘッドショット	8	ACT	MGS2	装备到 EQUIP 型武器 即死附加 HIT-30% 效果维持：使用被装备武器 1 次、 或到下个回合为止
065	Hold Up	ホールドアップ	6	ACT	MGS2	在目标背后一格使用 使目标 EQUIPMENT LV.下降 1 只对生物有效
066	Double Action:COST+	倍行动（コスト増）	5	ACT	MGS2	使用者 REST 加倍 卡片使用 COST 加倍 效果维持：到下个回合为止
067	Funds	救援物资	4	ACT	MGS2	使己方抓一张牌
068	Double Action	倍行动	12	ACT	MGS3	使用者现有 REST 加倍
069	Survival Knife	サバイバルナイフ	4	WPN	MGS3	近战武器 USE 型 对相邻对象使用 对机械无效 出血附加 ATK:60

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
070	Choke	首しめ	7	ACT	MGS3	在目标背后一格使用 气绝附加
071	Attack 1 Enemy	单体攻击	7	ACT	MGS3	装备到EQUIP型武器 使武器从范围攻击变为单体攻击 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
072	Hip Shot	腰だめ击ち	4	ACT	MGS3	装备到EQUIP型武器 被装备武器HIT−20% 使用COST−5 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
073	Extra Turn	再行动	12	ACT	MGS3	当前回合结束后立即再次进入使用者的回合 COST继续在原有数值上计算
074	Scope	スコープ	5	ITM	MGS1	装备后生效 武器在3 格以上距离攻击时HIT+30% 效果维持：30COST
075	Body Armor	ボディアーマー	5	ITM	MGS1	伤害总合−50 REA:50%
076	Card LV.1	カードLV.1	4	ITM	MGS1	装备后生效 打开LV.1的门
077	Box A	ダンボールA	4	ITM	MGS1	装备后生效 纸制
078	Mine D.	地雷探知机	4	ITM	MGS1	装备后生效 显示地雷的位置 地雷可趴下去除 效果维持：99COST
079	Ration	レーション	4	ITM	MGS1	使用者LIFE+150
080	Handy Survival Kit	简易サバイバルキット	6	ITM	MGS1	己方LIFE+100
081	Stealth	ステルス迷彩	5	ITM	MGS2	装备后生效 不会被敌人发现 受攻击后失效 REA:100% 效果维持：20COST
082	Uniform-R	敌兵服(赤)	8	ITM	MGS2	装备后生效 不能与"Uniform-B (敌兵服(青))"和"Uniform-G (敌兵服(绿))"共用 前方伤害−50 后方伤害−80 REA:50%
083	Uniform-B	敌兵服(青)	8	ITM	MGS2	装备后生效 不能与"Uniform-R (敌兵服(赤))"和"Uniform-G (敌兵服(绿))"共用 前方伤害−80 REA:50%
084	Uniform-G	敌兵服(绿)	8	ITM	MGS2	装备后生效 不能与"Uniform-R (敌兵服(赤))"和"Uniform-B (敌兵服(青))"共用 后方伤害−100 REA:50%
085	Card LV.2	カードLV.2	4	ITM	MGS2	装备后生效 打开LV.2的门
086	Box B	ダンボールB	4	ITM	MGS2	装备后生效 纸制
087	Bomb Switch	无线起爆装置	5	ITM	MGS2	起爆所有设置了的炸弹
088	Styptic	止血材	4	ITM	MGS2	治疗出血状态
089	Handy Medical Kit	简易救急箱	6	ITM	MGS2	以10的LIFE复活己方
090	Survival Kit	サバイバルキット	9	ITM	MGS2	己方LIFE+200
091	Medical Kit	救急箱	9	ITM	MGS2	以满的LIFE复活己方
092	Book	杂志	5	ITM	MGS2	发现此物的敌兵停止移动
093	Cool Book	すごい杂志	5	ITM	MGS2	发现此物的敌兵停止移动
094	Phase Down	フェイズダウン	5	ITM	MGS2	降低1个警戒阶段 在敌人视野中使用无效 (美版特记：在联机对战模式中无效)
095	Timer	タイマー	4	ITM	MGS2	装在已设置的炸弹上 使此炸弹10COST后起爆
096	Therm. G.	サーマルゴーグル	4	ITM	CHRN	装备后生效 在索敌模式中显示3格 以内的敌人 红外线探测器可视化 使用者每回合COST+2 效果维持：40COST
097	Box C	ダンボールC	4	ITM	CHRN	装备后生效
098	Ceramic Armor	セラミックアーマー	6	ITM	CHRN	伤害总合−80 REA:80%
099	Bomb Blast Suit	ボムブラストスーツ	8	ITM	CHRN	伤害总合−100 REA:80% 引火无效化
100	Ration B1 Unit	CレーションB1ユニット	4	ITM	CHRN	使用者LIFE+200
101	Ration B2 Unit	CレーションB2ユニット	5	ITM	CHRN	使用者LIFE+250
102	Ration B3 Unit	CレーションB3ユニット	6	ITM	CHRN	使用者LIFE+300
103	Builder Bed	ビルダーベッド	8	ITM	CHRN	装备时从战斗不能自动回复50点LIFE
104	Gijin-san	ギジンさん	12	ITM	CHRN	整个任务中己方ATK+30点数 在任务完成画面减半 不能与"Big BOSS(ビッグ・ボス)"共用 不计算爆炸物与全体攻击 Snake专用
105	Dark Loans	暗黑ローン	11	ITM	CHRN	使所有对使用者的伤害变为0 3回合后使用者LIFE变为1
106	Solar Bank	太阳バンク	11	ITM	CHRN	使所有对使用者的伤害变为10 3回合后使用者LIFE全回复
107	Box D	ダンボールD	4	ITM	MGS3	装备后生效 纸制
108	Bandage	包带	12	ITM	MGS3	使用者LIFE+400
109	Styptic +	止血材+	6	ITM	MGS3	治疗出血状态 使用者LIFE+100
110	Front Evade LV.1	前面回避 LV.1	4	SPT	MGS1	装备后生效 回避前方攻击 REA:50%
111	Rear Evade LV.1	后背回避 LV.1	4	SPT	MGS1	装备后生效 回避后方攻击 REA:50%
112	Evade LV.1	全方向回避 LV.1	10	SPT	MGS1	装备后生效 回避所有方向攻击 REA:50%
113	Endure	がまん	7	SPT	MGS1	装备后生效 对使用者的单发伤害−5 REA:60%
114	Hang	エルード	4	SPT	MGS2	装备后生效 允许悬挂动作 效果维持：30COST
115	Handy 1st Aid Kit	简易应急セット	4	SPT	MGS1	相邻己方LIFE+200
116	COST −4	コスト−4	0	SPT	MGS1	使用者现有COST−4 不可用于移动

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
117	Ally COST −4	补给小回复	6	SPT	MGS1	己方现有COST−4
118	Front Evade LV.2	前面回避 LV.2	5	SPT	MGS2	装备后生效 回避前方攻击 REA:75%
119	Rear Evade LV.2	后背回避 LV.2	5	SPT	MGS2	装备后生效 回避后方攻击 REA:75%
120	Evade LV.2	全方向回避 LV.2	12	SPT	MGS2	装备后生效 回避所有方向攻击 REA:75%
121	Climb	壁のぼり	4	SPT	MGS2	装备后生效 允许攀爬1格高度的墙壁 效果维持：40COST
122	Sacrifice	自己牺牲	8	SPT	MGS2	使用者LIFE−50 己方LIFE+100 使用者LIFE 50以下时不可使用
123	Transfuse Blood	紧急输血	8	SPT	MGS2	使用者LIFE+100 己方LIFE−50 己方LIFE 50以下时不可使用
124	1st Aid Kit	应急セット	6	SPT	MGS2	相邻己方LIFE+300
125	COST −8	疲劳中回复	0	SPT	MGS2	使用者现有COST−8 不可用于移动 （美版特记：不可用于联机对战模式）
126	Ally COST −8	补给中回复	8	SPT	MGS2	己方现有COST−8
127	Mute	无音	5	SPT	MGS2	装备后生效 使行动无音化 效果维持：30COST
128	Hand Grip	ハンドグリップ	4	SPT	MGS2	增加悬挂剩余的COST
129	Reaction Block	リアクション禁止	7	SPT	MGS3	装备后生效 使REA不发动 效果维持：20COST
130	Front Evade LV.3	前面回避 LV.3	6	SPT	MGS3	装备后生效 回避前方攻击 REA:100%
131	Rear Evade LV.3	后背回避 LV.3	6	SPT	MGS3	装备后生效 回避后方攻击 REA:100%
132	Evade LV.3	全方向回避 LV.3	14	SPT	MGS3	装备后生效 回避所有方向攻击 REA:100%
133	COST −12	疲劳大回复	0	SPT	MGS3	使用者现有COST−12 不可用于移动 （美版特记：不可用于联机对战模式）
134	Ally COST −12	补给大回复	10	SPT	MGS3	己方现有COST−12
135	Genome Soldier	ゲノム兵	4	CHR	MGS1	移动卡 可移动4格
136	Liquid Snake	リキッドスネーク	4	CHR	MGS1	装备后提升使用者属性 ATK + 40 HIT + 40% REA + 40% 使用者20COST后战斗不能 不计算爆炸物和全体攻击
137	Roy Campbell	ロイキャンベル	5	CHR	MGS1	使用后10COST发动 ATK:150 范围：5 X 5
138	Otacon	オタコン	6	CHR	MGS1	装备到EQUIP型武器 对装甲附加 ATK+10 HIT+10% 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
139	Sniper Wolf	スナイパーウルフ	5	CHR	MGS1	装备到EQUIP型武器 HIT+50% 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
140	Vulcan Raven	バルカンレイブン	8	CHR	MGS1	装备到EQUIP型武器 单体攻击变为3 X 3的范围攻击
141	Metal Gear REX	メタルギアREX	30	CHR	MGS1	ATK:200 范围：5 X 5 （美版特记：不能用于移动）
142	Cyborg Ninja	サイボーグニンジャ	6	CHR	MGS1	给与任选目标 ATK:50 的伤害
143	Psycho Mantis	サイコマンティス	8	CHR	MGS1	让任意一个目标混乱
144	Mei Ling	メイリン	10	CHR	MGS1	己方全员的干涉效果 X 2 效果维持：30COST
145	Genola	ゲノラ	5	CHR	MGS1	击倒所有生物
146	Solid Snake (MGS1)	スネーク(MGS1)	6	CHR	MGS1	使用者LIFE+500
147	Naomi Hunter	ナオミハンター	5	CHR	MGS1	使用后LIFE+10/5COST 最大回复200点
148	Meryl Silverburgh	メリルシルバーバーグ	4	CHR	MGS1	半减使用者的COST
149	Gurlukovich Sol.	グルルコビッチ私兵	4	CHR	MGS2	移动卡 可移动5格
150	Revolver Ocelot	リボルバーオセロット	4	CHR	MGS1	使用者的射击一律只要2COST 效果时间中使用者不能进行近身攻击 效果维持：20COST
151	Emma Emmerich	エマエメリッヒ	8	CHR	MGS2	装备后生效 回避所有攻击 生效时全装备破坏 效果维持：到下个回合为止
152	Fortune	フォーチュン	10	CHR	MGS2	装备后生效 回避20发子弹后失效
153	Vamp	ヴァンプ	6	CHR	MGS2	装备后生效 攻击产生伤害的1/2 加算到装备者的LIFE 不计算爆炸物和全体攻击
154	Solid Snake (MGS2)	スネーク(MGS2)	4	CHR	MGS2	装备后生效 允许悬挂动作 效果维持：90COST
155	Iroquois Plisken	イロコィプリスキン	4	CHR	MGS2	装备后生效 红外线探测器可视化 装备中每COST LIFE−1
156	Solidus Snake	ソリダススネーク	8	CHR	MGS2	攻击近身目标 对机械无效 ATK:50 X 4
157	Metal Gear RAY	メタルギアRAY	30	CHR	MGS2	对1 X 5范围进行 ATK:250 的攻击 （美版特记：不能用于移动）
158	Jennifer	ジェニファー	5	CHR	MGS2	把每一点攻击使用者而附加的COST 转换成10点伤害 效果维持：到下个回合为止
159	Olga Gurlukovish	オルガゴルルコビッチ	4	CHR	MGS2	抓取3张牌
160	Johnny Sasaki	ジョニー佐々木	5	CHR	MGS2	丢掉所有手牌 然后抓6张牌
161	Raiden	雷电	4	CHR	MGS2	向前移动3格 途中没有路也可以通过 击倒所有途中的生物
162	Gurlugon	ゴルルゴン	4	CHR	MGS2	全敌方生物COST+15
163	Gray Fox	グレイフォックス	5	CHR	CHRN	装备后生效 装备中CQC的ATK+20 HIT+5% 效果维持：到下个回合为止
164	Solid Snake (MG)	スネーク(MG)	6	CHR	CHRN	装备后生效 使用过的武器回到手牌 效果维持：30COST

编号	英文名称	日文名称	COST	种类	所在包	详细说明
165	Big BOSS	ビッグ・ボス	5	CHR	CHRN	过关统计分数加倍 己方所有人ATK-40 不能与 "Gijin-san（ギジンさん）"共用 不计算爆炸物与全体攻击 Snake专用
166	Machinegun Kid	マシンガン・キッド	4	CHR	CHRN	使所有突击步枪和冲锋枪的弹药可以使用
167	Fire Trooper	ファイヤー・トルーパー	6	CHR	CHRN	USE型 对装甲 范围攻击 引火附加 ATK:100 HIT:90%
168	Metal Gear	メタルギア	20	CHR	CHRN	对所有目标造成ATK:30的伤害 出血附加 （美版特记：不能用于移动）
169	Running Man	ランニングマン	4	CHR	CHRN	移动卡片 可移动8格
170	Solid Snake (MG2)	スネーク(MG2)	7	CHR	CHRN	装备后生效 装备者最大LIFE+100 REA发动后消失
171	Chris Jenner	クリスジェンナー	5	CHR	CHRN	装备后生效 装备者的击倒转换成20点伤害
172	Mariotette Owl	マリオネットアウル	4	CHR	CHRN	装备后生效 索敌模式中视野 X 2 效果维持：40COST
173	Viper	ヴァイパー	6	CHR	CHRN	装备到EQUIP型武器 命中后破坏对手的一张突击步枪 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
174	Pyro Bison	パイロバイソン	8	CHR	CHRN	USE型 对装甲 范围攻击 引火附加 ATK:120 HIT:70%
175	Metal Gear GANDER	メタルギアガンター	20	CHR	CHRN	发射5发导弹到随机目标 ATK:100 (美版特记：不能用于移动)
176	IdeaSpy 2.5	アイデアスパイ2.5	7	CHR	CHRN	使用后5回合间使用者的全卡片 使用COST减半 5回合后，使用过的卡片COST 总合的一半加回到使用者上
177	Gillian Seed	ギリアンシード	6	CHR	CHRN	装备到EQUIP型武器 HIT:100% 射击时COST+10 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
178	Mika Slayton	ミカスレイトン	5	CHR	CHRN	使用者丢2张手牌 己方抓3张牌
179	Metal Gear MK-II	メタルギアmk-II	4	CHR	CHRN	以SUPPORT，ACTION， ITEM，CHARACTER， WEAPON的顺序整理手牌
180	Jonathan Ingram	ジョナサンイングラム	0	CHR	CHRN	使用者现有COST-20 不可用于移动 (美版特记：不可用于联机对战模式)
181	Tony Redwood	トニーレッドウッド	10	CHR	CHRN	场上全员命中率变为100% 效果维持：3个回合
182	Karen Hojo	カレン北条	5	CHR	CHRN	己方丢2张手牌 使用者抓3张牌
183	Ed Brown	エドブラウン	15	CHR	CHRN	场上全员REA禁止 效果维持：5个回合
184	Jehuty	ジェフティ	8	CHR	CHRN	场上全员装备回到初始状态
185	ADA	ADA	8	CHR	CHRN	使用者移动只消耗1COST 效果维持：3个回合
186	GRU Sld.	GRU兵	5	CHR	MGS3	移动卡片 可移动5格
187	Ocelot Unit	山猫部队	4	CHR	MGS3	移动卡片 可移动6格
188	Major Zero	ゼロ少佐	5	CHR	MGS3	索敌时，显示所有敌人 效果维持：5个回合
189	E.B. Volgin	ヴォルギン大佐	7	CHR	MGS3	装备到EQUIP型武器 命中后破坏目标装备的一张手枪 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
190	N.S. Sokolov	ソコロフ	7	CHR	MGS3	装备到EQUIP型武器 对装甲的ATK+10 效果维持：使用被装备武器1次、 或到下个回合为止
191	Naked Snake	ネイキッドスネーク	13	CHR	MGS3	攻击前方相邻格 发动随机技巧 与已装备CQC组合使用 只能对相邻目标使用
192	The BOSS	ザ・ボス	18	CHR	MGS3	攻击前方相邻格 发动随机技巧 与已装备CQC组合使用 只能对相邻目标使用
193	The Fury	ザ・フューリー	9	CHR	MGS3	USE型 对装甲 范围攻击 引火附加 ATK:140 HIT:80%
194	Shagohod	シャゴホッド	20	CHR	MGS3	对9 X 9范围进行ATK:120的攻击 (美版特记：不能用于移动)
195	Ocelot	オセロット	8	CHR	MGS3	禁止任意对象的射击 效果维持：30COST
196	EVA	EVA	6	CHR	MGS3	禁止3格以内生物的近身攻击 效果维持：30COST
197	A.L. Granin	グラーニン	0	CHR	MGS3	使用者现COST变为15 (美版特记：不能用于移动)
198	Sneaking Suit	スニーキングスーツ	8	ITM	MGS1	单发伤害-5 REA:100% Snake专用
199	XM8	XM8	8	WPN	MGS3	突击步枪 EQUIP型 对装甲 可以移动6格 命中时目标出血、击倒、 引火、睡眠随机附加 ATK:50 HIT:60% REA:70% 命中衰减：4格 弹药：5.56mm X 6
200	Kosaka Yuka	小阪由佳	10	CHR	CHRN	男性使用者出血附加
201	Yoshida Asaki	吉田亚咲	10	CHR	CHRN	男性使用者出血附加
202	Yu Saito	齐藤优	10	CHR	CHRN	男性使用者出血附加
203	Shibuya Eri	涉谷えり	10	CHR	CHRN	男性使用者出血附加
204	Stinger (MGS2)	Stinger (MGS2)	10	WPN	MGS2	导弹 USE型 对装甲 只能锁定机械目标 ATK:180

METAL GEAR ACID²

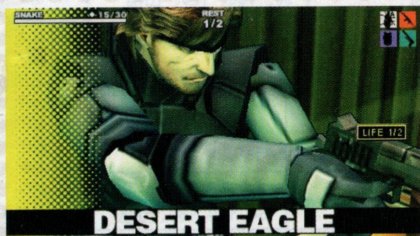
《Metal Gear ACID 2》相比于初代来说追加了许多游戏要素以增加可玩性。类似《超级机器人大战D》中奖励关的TRIAL任务，考验玩家对于所有卡片熟悉程度与组合能力的SPECIAL任务，可以说都是对游戏正篇缺乏解密要素的补充。ARENA模式参照了联机对战模式的一些玩法，加上对手都是历代《MGS》的经典BOSS，具有很高的可玩性。下面就奉上这些附加任务与模式的完全攻略和相关的研究。关于本作的流程攻略请参阅《掌机王SP》31辑

文 qyqgpower

PSP PlayStation Portable

潜龙谍影ACID2
Metal Gear ACID2
◆Konami◆SLG◆2005年12月8日◆日版
◆1～2人◆352KB◆4980日元◆对应"固体眼睛"◆推荐玩家年龄：15岁以上

2周目追加要素



游戏通关后会提示存档，读取存档后即可进入2周目：

1. Deck Editor中追加Card Movie选项，可观看使用卡片时出现的那些动画；
2. 继承通关时所有PTS和获得卡片；
3. 通关时额外奖励Metal Gear卡片一张；
4. 追加EX难度；
5. 卡片包升级，MGS3升级为MGS3：Subsistence、MGS2升级为MGS2：Substance，Chronicle升级为Chronicle Ultimate，MGS1升级为MGS1：Integral；
6. 少部分追加剧情。

EX难度与Normal难度的主要区别

1. 敌兵大幅度加强：种类增加；装备大量防具，武器和回避系卡片；LIFE大幅提升；视野变广；分布变化，数量增加。
2. 场景中监视摄像头数量增加。
3. ターミナル场景出现的火车产生的伤害加倍。
4. 居住区任务斯内克受伤时LIFE变为1。



EX难度要点解说

由于敌兵的大幅度强化，在Normal中还行得通的强行突破在EX难度中几乎成了不可能。在大量高攻击力、高能力敌兵的包围中突破强行重围是非常难的事。在EX难度下反而是使用潜入型牌组要简单得多，在1周目时积累的隐形迷彩，COST减卡片，Stun，麻醉枪等都可以派上大用场。麻醉枪命中一发即可让普通攻击要打上半天的强力敌兵无力化；隐形迷彩和COST减组合可以使角色旁若无人地移动，在赶路的任务里最适合。某些强制战斗任务中，要弱化敌兵的大量装备，446.ジェフティ＋是最佳的选择，一枚即可让所有敌兵的所有装备消失。没有446.ジェフティ＋时面对敌人大量的防具，有一个武器可以称得上神器：317.M92FS(Laser.S)(相关的318.M92FS在对付空中和某些特殊位置敌人时也是大力推荐的对象)。70的高攻击力，100%的命中，自由攻击，防御不能（防具的反响不会发动），用的又是常见的9mm弹药（良好弹药源：010.マカロフ，299.PMM)，攻击时产生COST很少，效果却非常之好，简直是EX难度下的必备武器。





令人失望的是2代中众多的普通BOSS在EX难度中几乎没有任何强化，除了LIFE有所提升、装备增加以外，攻击方式，思考方式没有任何变化/追加，连攻击力都和Normal难度一样，相对于EX难度下困难的剧情、自由任务，普通BOSS们只能用不堪一击来形容。

与其他普通BOSS战不同的是，EX难度下的Metal Gear战难度提升了许多，最主要体现在两点：行动产生的COST大幅度减少；各部件LIFE大幅度提升。由于行动速度加快，MG在己方行动的间隙可以行动许多次，这样导致移动、踩踏和跳跃造成的一击必杀变得非常可怕，己方的站位不好的话就会被瞬杀。由于防止即死的装备卡很容易被MG的ジェフティ消除，注意站位（尽量保持与MG间的距离，两人尽量在两侧分开行动），保持低COST状态是唯一可行的对抗办法。

CQC技解说

二周目及以后购买MGS3：Subsistence包时就可以得到CQC卡。先装备一张CQC卡，在相邻位置有敌人的情况下，再重叠一张CQC卡到刚才装备的CQC卡上，选择目标，CQC技发动。

CQC卡片有如下一些：

033.	パンチ（CQC）
034.	キック（CQC）
035.	投げ（CQC）
036.	ラッシュ（CQC）
179.	ネイキッドスネーク
180.	ザ・ボス
322.	パンチ（CQC）+
323.	キック（CQC）+
324.	投げ（CQC）+
325.	ラッシュ（CQC）+

CQC技的优点：
攻击力相当高，几乎100%命中，并且附加实用的特殊效果 — 无声。
缺点：
对大多数BOSS无效，只能近身攻击，不能攻击机械。





以下卡片有反响效果，攻击力如下：

033.	パンチ（CQC）：30
034.	キック（CQC）：60
322.	パンチ（CQC）+：50
323.	キック（CQC）+：90

由于CQC技是由不同的卡片组合决定不同技巧的，下面列出所有CQC的组合效果；所有的与投げ和投げ+组合的技巧都有原地击倒的效果，且伤害与攻击方向无关，就不一一注明了；所有伤害值都是从正面攻击没有特殊属性的敌兵测得的。



已装备的＼叠加的	パンチ（CQC）	キック（CQC）	投げ（CQC）	ラッシュ（CQC）
パンチ（CQC）	30、60	30、120	80	30、60、120、击倒
キック（CQC）	60、60	60、80、击倒	120、出血	30、120、120、击倒
投げ（CQC）	80	120、出血	气绝	150、出血、装备破坏
ラッシュ（CQC）	30、60、90装备破坏	60、60、150 击倒	150、出血、装备破坏	即死
パンチ（CQC）+	50、60	50、120	80	50、100、120、击倒
キック（CQC）+	90、60	90、80、击倒	120、出血	30、180、120、击倒
投げ（CQC）+	90	130、出血	气绝	160、出血、装备破坏
ラッシュ（CQC）+	30、60、150装备破坏	60、60、180 击倒	160、出血、装备破坏	即死

已装备的＼叠加的	パンチ（CQC）+	キック（CQC）+	投げ（CQC）+	ラッシュ（CQC）+
パンチ（CQC）	30、100	30、180	90	30、60、180、击倒
キック（CQC）	60、100	60、120、击倒	130、出血	30、120、180、击倒
投げ（CQC）	80	120、出血	气绝	150、出血、装备破坏
ラッシュ（CQC）	50、100、90装备破坏	90、50、150击倒	160、出血、装备破坏	即死
パンチ（CQC）+	50、100	50、150	90	50、100、180、击倒
キック（CQC）+	90、100	90、120、击倒	130、出血	30、180、180、击倒
投げ（CQC）+	90	130、出血	气绝	160、出血、装备破坏
ラッシュ（CQC）+	50、100、150装备破坏	90、60、180击倒	160、出血、装备破坏	即死

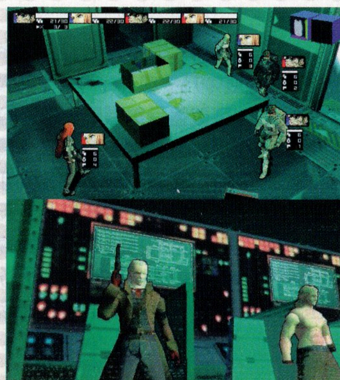
ARENA模式介绍

ARENA模式作为《MGA2》新增加的模式，具有很高的可玩性。使用自己构筑的牌组与MGS的各代的个性化BOSS战斗充分体现了游戏系统的乐趣，更可以从中获得大量PTS，解禁一部分卡片，可谓必玩的模式。拥有二周目以上游戏记录后可选择Hard和Extreme难度。

ARENA模式可开放卡片

在ARENA模式开放这些卡片之前是没有办法从卡片包中开出来的，特别是重要的隐形迷彩，在EX难度下可谓必备的卡片。要开放卡片需要将一个难度打过6场战斗，中途如果Game Over也不要紧，再进入后可以从失败的那场战斗开始，场次是累积的。

EASY：	288.EZ Gun
Normal：	080.ステルス迷彩
Hard：	157.ランニングマン
Extreme：	265.G36C



出现BOSS详解

ARENA模式包含了《MGS》1、2、3各代中选出的6名BOSS、《MGA》的Teliko和本作的Venus。他们的攻击手段很大程度上还原了原作中的战斗方式，与他们战斗可谓乐趣十足。需要注意的是BOSS们即使被击倒也不会掉手牌，也不会被Stun等武器造成气绝，想要让BOSS无力化再蹂躏的人还是放弃这个念头吧。

Liquid Snake：使用Famas作为主要武器；高难度下会定时发动他的特殊能力：范围内强制气绝，气绝后很容易被连续攻击致死。

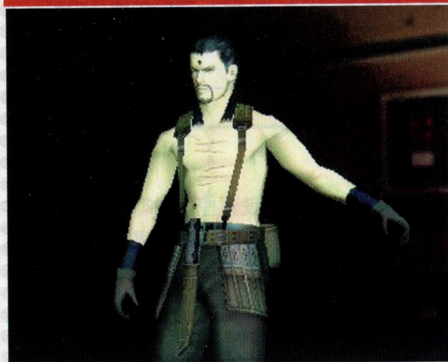
对应方法：他的战斗和思考方式没有很多的特别之处，使用破坏装备的武器让他失去攻击能力并必须重新装备武器是较好的选择，不要靠得太近以防被气绝。

Ocelot：使用S.A.A作为主要武器，带有装备破坏效果，特点是牌组牌较少，很容易就会Reload造成COST积累；高难度下S.A.A+的攻击力极其恐怖，命中和反响也很高，还会使用范围内生物COST+15的能力。

对应方法：由于S.A.A的装备破坏，己方的装备很难维持住，尽量多装备一些武器以防不测，使用USE型武器也是好主意。尽量不要在他能反击到的位置进行攻击，防止被S.A.A+秒杀。

Vamp：攻击都是近身，小刀会附加出血效果，双刀攻击力较高，还会装备吸血用的Vamp卡；高难度下会装备大量的前面回避+，由于行动次数多，一回合产生的攻击力也极高。

对应方法：低难度下没什么特殊；高难度下大量的前面回避+导致除了从后方攻击外根本打不中他，446.ジュフティ+是脱他装备（及其他BOSS的装备）的最佳选择，不然就只能利用堵高低差的入口（MGS2及MGS3场景中有，他只能近身攻击所以无法攻击到有高低差的角色）来磨光他的前面回避再做打算了。



Fortune：线性来复枪是她唯一的攻击方式，直线的范围攻击，攻击力并不强，低难度时LIFE较其他BOSS要少得多，经常会装备的Fortune卡可以防止20发射击攻击；高难度下会装备太阳バンク（+）。

对应方法：低难度时LIFE较少，速战速决是最佳的选择，Fortune卡可以强破，也可以用ジュフティ+之类的来消除；高难度下的太阳バンク（+）使她成了最棘手的BOSS之一，所有攻击都无法造成大伤害，之前造成的伤害会在几回合后完全回复，与Fortune卡组合连装备破坏的武器也无法起作用，只能用ジュフティ+来消除装备并尽快打倒她，还好她积累COST较快，行动速度慢，速战速决仍是上策。

The End：主要攻击方式是SVD和M1891/30（附加睡眠效果）两种狙击步枪，虽然会装备隐形迷彩但照样可以看到他、攻击他，所以这隐形迷彩没有任何意义；高难度下M1891/30+有高达70%催眠几率，SVD+的攻击力也比较高。

对应方法：由于他没有特殊的防御措施，高难度下除了被催眠外并没有什么有威胁的攻击方式，狙击的使用导致他行动速度低下，可以说是比较容易对付的BOSS之一。

The BOSS：爱国者和CQC是她的主要攻击方式。高难度下会装备The Pain。

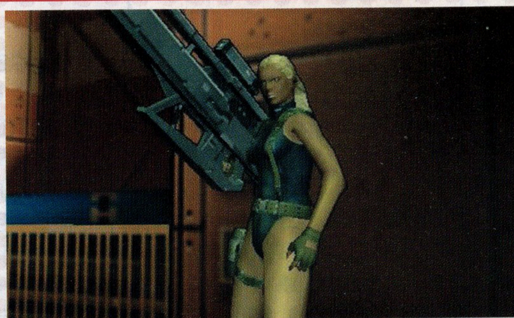
对应方法：一般情况下她只会使用CQC攻击，只有CQC打不到时才会使用爱国者（例如堵高低差打法），所以在平地上可以尝试游击战法，要注意的是CQC的高攻击力和即死攻击；高难度下的The Pain是最需要注意的，会将己方攻击对她造成的伤害完全再次附加到攻击者身上，鲁莽攻击的话很有可能把自己打死。推荐使用破坏装备的武器来削弱她。

Teliko：SOCOM是她主要的攻击手段。其他并没有特殊之处。（她和Venus第一次出现需要打到第16场，需要一定的耐心才能看到）

对应方法：低难度时没有难度，SOCOM的击倒可能是唯一有威胁的攻击，带上433.クリスジェンナー+可有效防止；高难度时她的SOCOM连射基本等同于一击必杀，太阳バンク和回避类卡是对付这类攻击的最佳手段。

Venus：和游戏剧情中作为BOSS时基本一样，命中加成似乎仍旧保留，其他基本没有特殊之处。

对应方法：没有特点就是她的特点，没有需要特别注意的地方。



场地解说

MGS1：场地被分割为很多房间，很适合打游击战。房间内的灭火器对于BOSS来说没有什么大用处，但是房间各角落的跳弹壁可以好好利用一番，在较远的地方就能攻击到BOSS的背面/侧面是跳弹壁的最大利点。场地中一些可卧倒进入的地点都是两房间相通的，可在里面伏击敌人或躲避敌人的攻击。

MGS2：地图四边都有高低差的楼梯，对付Vamp等BOSS可以利用。油筒造成的伤害在低难度时还是比较可观的，但到高难度时几乎没有什么大作用。

MGS3：中间亭子的高低差同样可以利用，但要注意有两个上去的入口。站位的时候注意斜坡产生的高低差，攻击力将相差很多。

Special任务详解

Special任务的条件有较特殊的，也有比较一般的，但由于是使用自己组合的牌组来进行，对于卡片的熟悉是非常重要的。由于使用牌组很自由，解法可能也有很多，这里笔者提供的解法可能并不是最佳解法，但肯定可以完成任务（S也没有问题），有很多打法应该还有提升的余地。



STAGE 02 管理部

SPECIAL 01

任务目标：让所有敌人移动到厕所的目标点上。

加入346.转倒附加+。任务开始后去引诱西北方的敌兵，故意让他发现并进入危险阶段。慢慢诱导他到厕所，不要离他太远以免他失去目标（特别是楼梯处，敌兵没有向高处的视野），此时场景另一侧的敌兵也应该自行移动到厕所附近了。引诱他们进入厕所，使用转倒附加+配合低攻击力的武器，和格斗攻击的位置移动来慢慢移动敌兵到目标点上。

STAGE 03 通信栋

SPECIAL 01

任务目标：让所有敌人气绝，不要杀死敌人。

使用潜入型牌组。由于敌兵完全不会移动，要把他们同时气绝很困难。所以故意被敌兵发现，进入危险阶段以便让敌兵向斯内克聚集起来。使用Stun一次性气绝3名以上敌兵后，剩下的用格斗攻击+COST减卡片应该就能轻松搞定了。

STAGE 04 研究ブロック

SPECIAL 01

任务目标：50COST 以内到达目的地。

依靠隐形迷彩将大幅度降低本任务难度，如果没有先到 ARENA 模式中取得吧。放入隐形迷彩+，大量高移动力和大量 COST 减卡片。装备隐形迷彩+后直接由正面使用格斗攻击开出一条路，用强力COST减卡片维持隐形迷彩的持续时间和减少 COST 消耗，移动到目的地即可。

SPECIAL 02

任务目标：不受伤害全灭敌人。

加入RPG7V、グレネード+等范围攻击武器，和适当的PSG-1。基本战术就是扔手雷后向后退，危险阶段时敌人也很难找到己方角色，从远处用 PSG-1 放冷枪。如果有敌人从两侧的楼梯上来，用格斗攻击就能把他踢下去，能气绝上好一段时间。这里需要的是耐心，千万不能沉不住气，头脑发热冲到敌人面前。

STAGE 05 警备部

SPECIAL 01

任务目标：保持卧倒全灭敌人。

条件并不苛刻，敌人也不强，调整为攻击型牌组（不要加入遥控导弹之类不能在卧倒时使用的武器）就应该能轻松通过了。

STAGE 06 ターミナル

SPECIAL 01

任务目标：不被敌兵发现让敌人移动到目的地。

难度很高的任务，牌组必须高度特化。此任务的关键是 489.ダーティーダック+，务必加入4张。取出所有的武器，至少加入 2 张 ACTION+，大量高移动力（449，431），大量COST减（394，400），隐形迷彩（080，361）全部加入。由于 COST 限制（普通为 30，EX 难度下为 20），所有动作必须非常快地一气呵成。开始任务后最好有这样的手牌：隐形迷彩+，ACTION+，COST减两张，高移动力两张。装备迷彩并 ACTION+ 后 COST 减，敌兵向北巡逻。然后己方向北移动，移动到敌兵北侧一点的铁轨后贴墙 KNOCK，等敌兵下来的同时继续往北移动。然后以移动两次，COST减的循环来不断向北移动，等移动到目的地附近的位置时面向敌兵使用 489.ダーティーダック+ 把他移动到斯内克面前。斯内克移动到目的地西侧的一格处贴墙 KNOCK，敌兵被吸引后正好移动到目的地上。此任务对手牌的要求非常高，也是任务开始前特化牌组的原因。

STAGE 07 资材运搬铁道

SPECIAL 01

任务目标：将高体力敌兵以一次攻击杀死，3 回合后任务开始。

敌兵有2000LIFE，直接一击必杀难度比较高，还是用格斗攻击踢下车吧……(－_－b)

SPECIAL 02

任务目标：将高体力敌兵以一次攻击杀死，3 回合后任务开始。

加入 4 张 292.TNT 和 4 张 003.C4，若干313.リモコンミサイル。任务中如图埋设 C4（◎）和 TNT（●）

◎◎

敌●

●●

●敌←

使用リモコンミサイル攻击箭头所指的敌人即可。

SPECIAL 03

任务目标：让敌兵积累 90 以上 COST，3 回合后任务开始。

本任务难度较高，要快速完成任务也需要较好的手牌保证。

加入 4 张 500.补给断绝+，4 张 001.SOCOM，334.クイックドロウ+若干，其他弹数为 2 的CAL.45弹药武器若干，高移动力、大COST 回复若干，有Big BOSS 更佳。将 4 枚补给断绝+以直线形式排列，两头各要留出一个空位。装备 SOCOM 后将クイックドロウ+装备到 SOCOM 上，引诱敌兵踩上陷阱后（理想状况下可以让他一次性增加60COST，但敌兵不一定会这么走，行动是较为随机的）使用格斗攻击或者在两头使用 SOCOM 攻击敌兵以击倒他，使他在补给断绝+陷阱上移动以快速增加 COST。クイックドロウ+和Big BOSS 是为了防止 SOCOM 的高攻击力、高命中把敌兵打死。



STAGE 09 メタルギア试作工场

SPECIAL 01

任务目标：200COST 以内到达目的地。

敌兵分布和行动基本和主线流程一样，200COST 应该是绰绰有余。S 评价也不需要 not found 和 no kills，可放手一搏。

STAGE 10 第二联络桥

SPECIAL 01

任务目标：在牌组用完前到达目的地。

敌兵分布比主线流程更松，注意扔个 chaff 就能很轻松地通过，限制条件几乎可以无视。

STAGE 11-01 ？？？ 1F

SPECIAL 01

任务目标：300COST 以内全灭敌人。

带上遥控导弹和若干 C4 类卡片。西侧房间的配电盘需要让遥控导弹向北打出在斜坡上提升一次高度后才能进入破坏。其他房间的敌兵和以前相同。到达北侧房间后要炸开周围破墙才能发现剩余的敌兵，具体有敌兵的房间位置是东、西、东南。强烈建议不要同时引出很多敌兵，以免被围攻致死，敌兵的攻击力还是相当可观的。

Trial任务详解

Trial 任务是给予限定的卡片，完成一些特殊条件下的任务。这里的方向描述一般笔者会使用东南西北，如果使用上下左右的话就是指初始视角时的方位。

STAGE 01 港湾区画

TRIAL 01

任务目标：在指定COST内杀死敌兵。

首先使用エルジー&フランシス，使用GRU兵向下2格面向上，回合结束。向右移动一格，装备背后回避+，回合结束。

使用落とし穴，使用GRU兵向右移动一格向下 3 格，回合结束。

STAGE 02 管理部

TRIAL 01

任务目标：用地雷的连锁一次打倒敌人。

如图所示设置地雷，然后在三角形位置贴墙 KNOCK，箭头方向是地雷的方向。

■■■敌

△↓↓□

□□□←

□→□←

□□↑□

□□□□





地雷设置的顺序：

■■■敌
□1 2□
□□□3
□6□4
□□5□
□□□□



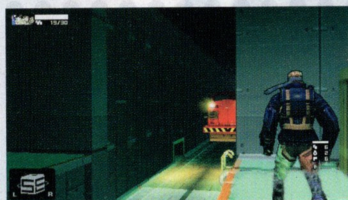
TRIAL 02

任务目标：三回合内将敌兵同时打倒。

使用GRU兵向右移动，如图所示设置C4，设置完后已经过2个回合，第三回合在▲位置使用RPG7攻击箭头所指的敌兵。

↓

□□□□敌□□
□▲□●□●□
□□敌□□□敌



TRIAL 03

任务目标：将敌兵催眠。

将M1891/30装备在M9的左边，装备スナイパーウルフ到M9上，接近后使用M9射击既可。

STAGE 03 通信栋

TRIAL 01

任务目标：使用リモコンミサイル击倒所有的敌人。

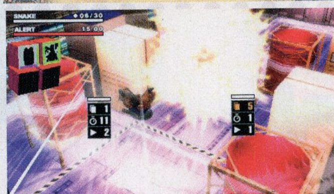
第一回合：发射リモコンミサイル，上1右4。
第二回合：右5。
第三回合：右1上2下2。
第四回合：左5。
第五回合：左4上1。
第六回合：上2右1下1左1。
第七回合及之后：右5左5循环直至爆炸。

TRIAL 02

任务目标：不被敌兵发现全灭敌兵。

第一回合：右2贴墙后KNOCK，上2，回合结束。
第二回合：GRU兵下1后格斗，右3；GRU兵向右1贴墙后KNOCK，左1上1。
第三回合：移动，上1右3下1贴墙，然后结束回合，一直到刚才气绝的敌兵复位。
第N回合：KNOCK即可。

STAGE 04 研究ブロック



TRIAL 01

任务目标：一回合只击倒警备机器人。

扔STUN到敌人的中间，使用M47ドラゴン攻击前方，使用RPG7攻击未受伤害的敌兵。

STAGE 05 警备部

TRIAL 01

任务目标：在牌组耗尽前让斯内克气绝。

以这样的顺序进行装备
红青
AK绿
然后（设置地雷→踩）循环即可。

TRIAL 02

任务目标 两个回合内全灭敌。

第一回合：使用ACTION+，使用マカロフ上2右1面向西，使用M47ドラゴン攻击东侧的敌兵。
第二回合：装备两张マカロフ，使用ハインドD即可。

STAGE 06 ターミナル

TRIAL 01

任务目标：在敌人之前移动到目的地。

右1上3移动后一直只能和敌兵保持3格距离，当移动到只有3格差且还有行动机会时使用雷电，敌兵气绝，移动到目的地即可。

STAGE 07 资材运搬铁道

TRIAL 01

任务目标 一回合全灭敌人，但不能把敌人从火车上击落。

首先扔グレネード到左敌兵下方一格，使用GRU兵移动到右敌兵下方并格斗，向下移动2格面向上，使用RPG7攻击グレネード即可。

STAGE 08 居住区画

TRIAL 01

任务目标：不卧倒在50COST内到达目的地。

使用GRU兵左2下1左1移动，END。
使用GRU兵左1上3，格斗，使用牌组右侧的地雷探测器移动上1面向左。
装备パラメディック，END。
埋设地雷，GRU兵移动并踩上地雷。
使用GRU兵下4，使用GRU兵下1左3。
装备パラメディック，向上移动踩上地雷。
向左移动，格斗，END。
格斗杀死敌兵（如果这里两次格斗Miss太多导致没有杀死敌兵的话将无法完成任务。），向目的地移动，再移动。
此时应该还有1点COST，移动2次到达目的地。

STAGE 09 メタルギア试作工厂

TRIAL 01

任务目标 不触碰红外线感应器到达目的地。



相当于限定行动方向的迷宫，卧倒后开始移动，路线为
上2左2上5右6上1左8下6左5下到底部右3

STAGE 10 第二连络桥

TRIAL 01

任务目标：同时打倒所有敌人。

扔グレネード到上部等待爆炸，敌兵被吸引过来。等Cypher移动到可使敌兵被FIM-92B伤害到的地方时，扔グレネード后使用FIM-92B攻击Cypher即可。有时敌兵或Cypher并不能如愿移动到一起，这是完全随机的，多尝试几次即可。

STAGE 11 ??? 1F

TRIAL 01

任务目标：打倒敌人的同时使斯内克的LIFE回复到200以上。

斯内克使用AKM向下移动1格面向下，装备イングラムM11。
维纳斯使用EQUIPMENT Lv2后上下装备两张M4 LS。
斯内克使用トニーレッドウッド，再使用レオーネ。
维纳斯使用下方的M4 LS装填子弹向斯内克射击两次。
斯内克使用ヴァンプ，装填イングラムM11攻击敌人即可。



PSP PlayStation Portable

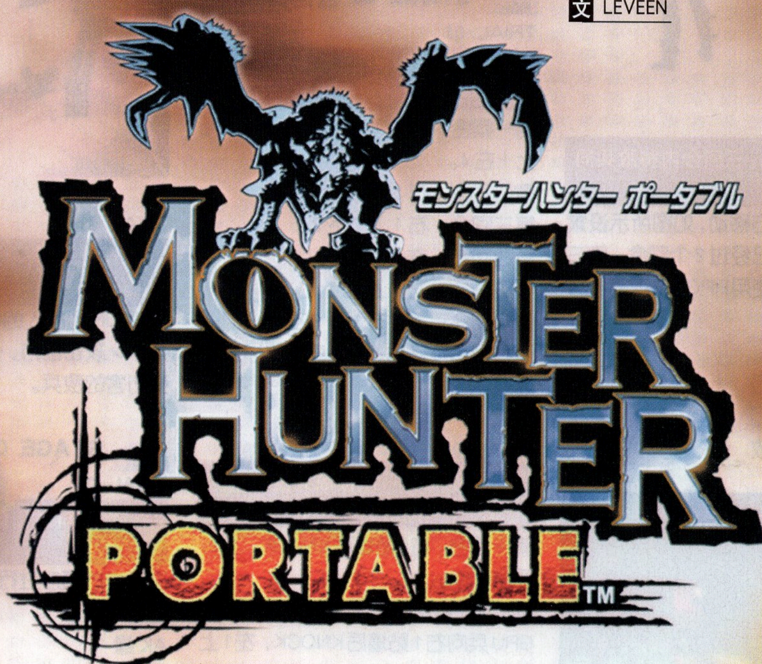
怪物猎人 携带版

モンスターハンター ポータブル

◆Capcom◆ACT◆2005年12月1日◆日版◆1～4人◆544KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上

文 LEVEEN



《怪物猎人 携带版》是PSP上不可多得的优秀作品。作为Capcom推出的游戏，本作保持了Capcom作品所特有的流畅操作感和打击手感，同时在多人联机游戏方面也给玩家提供了难以名状的乐趣，堪称是2005年PSP上不可不玩的游戏之一。在《掌机王SP》30辑和31辑我们给大家奉上了游戏的相关攻略和研究，而这次给大家带来的是更深入的集会所任务详细解说，希望帮助玩家们体会到游戏更深层的魅力。（文中所涉及到的数字区域的具体地点请参阅《掌机王SP》30辑攻略中的地图。）

集会所任务解说

任务难度：★

1-1：森丘・素材采集ツアー(采集任务)

时间限制：50分钟

成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット

指定地：山之丘 特殊条件：无

解说：玩家可以自由地进行素材采集，收集完毕后在营地里蓝色的支给箱里拿出"ネコタクチケット"交到红色的纳品箱里就可以完成任务了。

1-2：沙漠・素材采集ツアー(采集任务)

时间限制：50分钟

成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット

指定地：沙漠岩地 特殊条件：无

解说：注意进入沙漠时要饮下"クーラードリンク"避免因中暑而掉血。

1-3：密林・素材采集ツアー(采集任务)

时间限制：50分钟

成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット

指定地：热带雨林 特殊条件：无

解说：在4区的台阶上可以挖到"怪鸟的鳞"，卖出价为250z，运气好的话可以挖到4个，在前期资金比较吃紧的时候可以好好利用。

1-4：怪鸟イャンクック袭来！(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：青イャンクック的讨伐

指定地：山之丘 特殊条件：无

解说：青怪鸟一开始会在9区出现，玩家拿好支给品后就前往那里吧。单人对付它的首选武器是大剑，容易打击怪鸟的翅膀；联机游戏最好还是用长枪，由于怪鸟的身型不算太大，大剑的超大攻击范围很容易打到同伴。当怪鸟腿瘸的时候会回5区睡觉，玩家应尽全力追杀。

1-5：ランポスたちの亲玉(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐3头ドスランポス

指定地：山之丘 特殊条件：无

解说：任务中会出现雄火龙リオレウス，组队的玩家可以考虑挑战它。一般来说玩家会在2或3区遇到第一只ドスランポス，将其杀死后到10区等待刷出下一只蓝龙王，战斗时要集中攻击蓝龙王，无视其身边的小蓝迅龙。从蓝龙王身上剥到的"ドスランポスの爪"是制作前期强力大剑"蛇剑【大蛇】"的必需品，应该反复挑战本任务。

1-6： 幻の珍味を追え！(采集任务)

时间限制：50分钟

成功条件：交纳10个鱼龙のキモ

指定地：沙漠岩地 特殊条件：无

解说：本关的目标是打倒在沙漠里高速移动的砂龙，从它们身上剥取"鱼龙のキモ"。进入沙漠后记得饮下"クーラードリンク"，砂龙一般潜在砂中，玩家需留心它们的行走方向，在其通过时给以背脊攻击。受到一定伤害的砂龙会被震出地，地面上的作战就简单很多。根据笔者的经验来看，本关若是和朋友联机来完成的话会快很多，因为单人打的时候只有N只砂龙，而N个人游戏的时候砂龙的数量会变为N×N只，完成效率大幅提高。

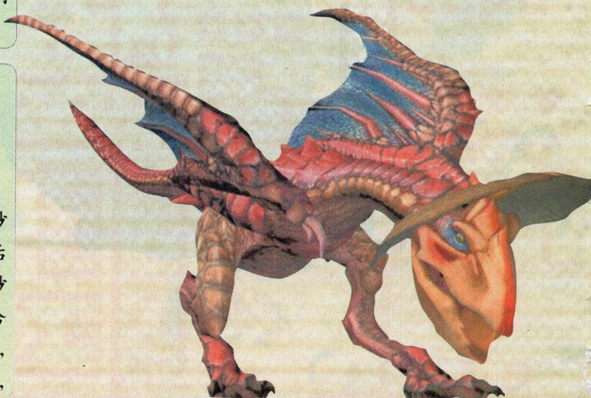
1-7：ゲネポスたちの亲玉(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐3头ドスゲネポス

指定地：沙漠岩地 特殊条件：无

解说：任务开始后可以向4区移动，第一只ドスゲネポス就在那里，全力攻击吧，注意当其HP不多的时候会逃跑到其它区域并恢复一定的HP。后面的两只都会在10区左侧的草丛中出现，可以事先前往等待。另外，沙漠中还有砂龙王ドスガレオス在2，7两区活动，有实力的玩家可以前去一并杀之。



1-8：幻の黄金鱼を探せ！(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：交纳5条黄金鱼
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：事先应该准备一些鱼饵，然后到该地图的7区进行垂钓，最好的方法是到了7区先看池子里有没有金黄色的鱼游动，没有就出洞然后再进来直到刷出黄金鱼。配合黄金鱼鱼饵和钓鱼名人的特技很简单，多人联机后更是轻松。本任务中有雌火龙リオレイア出现，要雌火龙装备的可以上。

1-9：密林の大怪鸟(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：イャンクック的讨伐
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：战前可以准备一些闪光玉，使用它可以使怪鸟陷入较长时间的硬直，把握这个时机猛攻。本任务里的大怪鸟是不会逃跑恢复体力的，玩家可以放心战斗。另外在3区时小心不要被黑猫偷了东西。

1-10：特产キノコ探索网！(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：交纳20个特キノコ
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：简单的任务，在密林的2、3、8、10都可以采到，另外杀死野猪也有一定几率挖到。由于任务本身要求量比较大，推荐联机过。对于任务中出现的毒怪鸟ゲリョス可以考虑解决掉，从它身上拿到的"ライトクリスタル"是完成"蛇剑【大蛇】"的主要物品。

1-11：イャンクックを捕まえろ！(捕获任务)
时间限制：50分钟
成功条件：イャンクック的捕获
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：前面与怪鸟交过2次手，相信大家也有一定的经验了吧。在这个任务里玩家只需要把它打成瘸脚的状态，再放它回5区，当其睡着后在它脚下部上陷阱，然后对它仍2颗麻醉玉就可以完成捕获了。

任务难度：★★

2-1：沼地·素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：本地域的矿石采集地点比较多，需要的玩家可以准备好铁镐到7、8、11这三个区域进行采集。

2-2：火山·素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：火山　特殊条件：无
解说：在火山8区的右手岩石处有一定几率采集到"さびた"，用它来生产有5%的几率得到名为"凄くさびた×××"系的武器，其中以"凄くさびた小剑"经120个大地的结晶研磨出的"封龙剑【绝一门】"最好。

2-3：毒の怪鸟、ゲリョス现る！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ゲリョス的讨伐
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：毒怪鸟的弱点属性为火，像大剑中的"炎剑リオレウス"，长枪中的"クリムゾンブロス"等都是用来对付不错的武器。使用大剑的话可以和它拼血，它的甩尾攻击对你威胁较小，使用长枪就要注意防御。毒鸟濒死的时候会装死(扔了染色球可以看见它在地图上显示为蓝色)，玩家需要攻击它或等一会它自己醒。另外，队伍中的弩手可以用散弹轻松将毒鸟头上释放闪光的水晶打掉。

2-4：激斗！雌火龙リオレイア(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレイア的讨伐
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：任务开始后小组的成员应分别到4、6、9、10四个地方等待，雌龙来了以后立刻向同伴发出信号。对付火龙系的怪物最简单的打法就是"锁头"，即不断的打击龙头，当积累到一定伤害后火龙会出现硬直，由于攻击还在继续，当其硬直解除后又会出现硬直，这样反复可以将火龙一直锁死。注意此操作至少要求2人以上才能合力完成，打的时候一人打头另一人打脚，完成难度比较高，有实力的玩家可以多加练习。(队伍成员最好都使用长枪，至少负责打头的玩家必须是长枪。)

2-5：砂漠に舞う女王(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：樱リオレイア的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：樱火龙在4区出现，建议玩家先去1、3两区将那里的杂兵清理干净。沙漠的地形都比较开阔，战斗环境非常理想。注意樱龙发怒时的翻身毒攻击，先把它的尾巴斩掉可以大大降低中招的几率。

2-6：大地を泳ぐモンスター(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ドスガレオス的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：砂龙王和普通砂龙的区别就是个头大，皮肤黑，它会在2、7两区高速移动，弩手们可以使用彻甲榴弹把它打出来。砂龙的行动比较缓慢，引诱它吐砂然后去砍颈部是最好的选择。剑士帮们如果有"ガード性能+1"的特技，防砂龙的撞击和甩尾可减少失血量和硬直时间，推荐使用。

2-7：见えざる飞龙、バサルモス！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：バサルモス的讨伐
指定地：火山　特殊条件：无
解说：本任务推荐用弩，因为岩龙的全身各处除腹部以外都会弹刀，近身攻击最好是配有"心眼"这个特技(剑圣头盔就有这个技能，做它需要玩家打单机的老山龙)来避免这个问题。岩龙释放的毒雾毒性比较强，中毒后持续时间长，战前记得携带几个解毒药备用。

2-8：イーオスたちの亲玉(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐3头ドスイーオス
指定地：火山　特殊条件：无
解说：任务开始后先去4区，在那里可以撞上第一只，以后的两只都会在5区刷出。由于是在岩浆地带战斗，"クーラードリンク"千万不要忘记了带。

2-9：ゲリョス捕获指令(捕获任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ゲリョス的捕获
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：相信玩家对付毒怪鸟都没有什么问题了吧，本任务主要是在捕获时机上考验大家，将毒鸟杀死或伤害不够就使用了陷阱的例子太多了。这里提供一个参考的方法就是以毒鸟装死为信号停止攻击，朝它扔2个麻醉玉使其睡眠，然后布下陷阱，当毒鸟掉进去后再扔2个麻醉玉就完成任务。

任务难度：★★★

3-1：リオレウス讨伐指令(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレウス的讨伐
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：喜欢飞来飞去的雄火龙十分烦人，平时一定要用染色球打上标记。还有就是在9区战斗时，觉得没有伤它多少血它就飞到4区去了，这时不要盲目地追过去，就在9区等，一会儿你就会发现它又飞回来了。

3-2：喷烟まとう王者(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：苍リオレウス的讨伐
指定地：火山　特殊条件：无
解说：要完成本任务，队伍里有一个弩手是十分必要的，因为濒死的苍火龙回7区睡觉恢复体力的时候只有弩手的远程攻击可以打醒它，由于支给品里没有像单机模式那样提供飞刀，清一色的剑士若是让它成功进入睡眠的话就只能眼巴巴的傻盯着它了。

3-3：死斗！角龙ディアブロス(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ディアブロス的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：集会所的双角龙HP比较多，玩家要做好打持久战的准备。联机作战在可携带的音爆弹和闪光弹数量上有极大的优势。使用弩的队员可以专心用毒弹、麻痹弹等弹药进行辅助攻击，这对剑士帮们去角斩尾提供了很大的便利。



3-4：洞窟に潜む影(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：フルフル的讨伐
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：战前带上一个角笛，电龙从8区出来到9区的时候使用角笛把它“召唤”下来。对付电龙最好的近身武器是长枪，搭配的技能为“ガード性能+1”。战斗时可以完全防御电龙全身放电这招，然后马上反击，不用害怕被电，因为这招的攻击判定只有一次；电龙喷电这招没有持技“ガード强化”是防不住的，平时就要多加留心，若有同伴被龙咆哮震住了要尽快使用SELECT键的脚踢为他解除硬直。

3-5：威胁！凯龙グラビモス(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：グラビモス的讨伐
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：可以考虑剑士加弩手的组合，弩手方面记得带上一定量的麻痹弹，而剑士最好拥有的特技为“睡眠无效”。战斗一般在4或9区展开，剑士系要串到凯龙的身体下面攻击腹部，完全不用担心它的睡眠攻击；弩手可以先上麻痹弹，为近身同伴创造断尾的时机，剩下的就是将身上的其余弹药无情的打向凯龙就行了，注意打击点的选择，不要中断了剑士们的行动。

3-6：雌火龙リオレイアを倒せ！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレイア的讨伐
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：比较令人讨厌的一个任务，主要是因为很多区域都有各种迅猛龙出来捣乱，建议玩家多准备一些闪光玉，这样可以使得任务能更加顺利地完成。

3-7：密林の水龙(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ガノトトス的讨伐
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：本任务用弩最好不过，因为弹药里的贯通弹，电击弹和火炎弹都是打击水龙的不二选择。水龙在水里时就使用彻甲榴弹把它轰出来，地面战斗更是简单，只要离其稍微远一点它就一直会使用水炮攻击，玩家回避后有充裕的时间反击，而攻击的部位以头部为最佳。



3-8：リオレウス捕获大作战(捕获任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレウス的捕获
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：雄火龙的捕获任务不用再多说，捕获的过程很简单，关键就是看你如何把它打成濒死状态了。需要提醒大家，由于集会所里的怪拥有的HP比单机要高很多，即使火龙出现了瘸腿的情况它所剩余的HP也是很可观的，大家可不要盲目地布置陷阱哦。

3-9：大怪鸟の异常发生！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头以上的大怪鸟后交纳ネコタクチケット0
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：简单的任务，只需要大家杀两只以上的大怪鸟然后从支给箱里取出“ネコタクチケット”交纳即可。第一只的出现地点是9区，其余的都会在10区刷出。在本任务里多杀几只怪鸟然后把从它们身上剥取到的素材全部卖掉会有一笔可观的收入哦。

3-10：巨大龙の侵攻(讨伐任务)
时间限制：35分钟
成功条件：ラオシャンロンから砦を守れ
指定地：砦　特殊条件：无
解说：当玩家完成了1～3星的全部任务后，本任务就会出现。老山龙推荐两剑士两弩手去打，其中剑士一个负责打腹部，另一个负责打头，两个弩手主要就是破坏老山龙身体的三个部位——背甲和双肩。其中破坏了老山龙的头部就会在报酬里拿到“老山龙之角”，这是生产龙属性武器的必要素材。

任务难度：★★★★

4-1：森丘・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：从现在开始就步入游戏的困难难度了。在这里，怪物的攻击力和防御力会有少许提升，而打败它们也可以得到更珍惜的素材。进行采矿的时候也可以得到如“ドラグライト矿石”等高级矿石。另外，任务里有毒怪鸟出没。

4-2：砂漠・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：从沙漠里采集到的“キングサボテン”可以制造一把仙人掌模样的大锤，算是开发者的恶搞吧(其实这种武器在游戏里还不少)。注意沙漠里的砂龙王。

4-3：沼地・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：在7区垂钓的时候有时会出现一种名为“カジキマグロ”的巨大鱼类，用它可以做一把鱼剑(传说中的尚方宝剑)，虽说属于恶搞系武器，但强化后的性能还不错。最后提醒一下，任务中有雌火龙出没。

4-4：密林・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：没什么好说的，只是任务中会有大怪鸟出现，说实话，这种东西已经很难对我们造成威胁了。

4-5：群れるモスの斗技场(讨伐任务)
时间限制：30分钟
成功条件：讨伐50头モス
指定地：斗技场　特殊条件：无
解说：任务要求杀50只モス即可，但里面却混有ブルファンゴ捣乱，这些东西又是杀不完的，所以玩家只能集中攻击モス。注意杀死一只モス后要马上剥取素材，因为只有随着一只モス的尸体消失后才会刷出另一只。

4-6：ランポスたちの亲玉(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐3头ドスランポス
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：从困难级任务开始，支给品的提供数量明显减少，只有地图和应急药，大家要自己带好东西。任务要求杀3头ドスランポス是再简单不过的了，如果你运气足够好的话，在蓝龙王身上还可以拿到“ドスランポスの头”，这是做“幸运”或“激运”套装的主要物品。

4-7：砂漠に舞う女王(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレイア的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：从现在开始杀火龙系怪物过程中必须做的事情就是断尾，因为只有尾巴上可以挖到珍贵的素材——“××龙の逆鳞”，不过几率也低得惊人(1%)，拿到的人就很幸运。

4-8：砂の海を泳ぐ者(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ドスガレオス的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：上面的雌火龙任务好歹还是让大家有1%的希望，而困难级任务中的砂龙王身上能剥取到的素材竟然和普通难度中的一样，属于只打一遍就不会再做的任务。不过砂龙装的脚部“ガレオスGグリーヴ”能使身体装备的技能点翻倍，玩家凑特技的时候可以多加利用。

4-9：草食龙の卵を回(采集任务)
时间限制：30分钟
成功条件：交纳3个草食の卵
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：单人要完成这个任务还是比较困难的，推

荐联机完成。装备方面一定要产生"搬运の达人"这个特技。因为任务中有极猛的双角龙出现，若搬运过程中撞上它便凶多吉少，最好的解决方案就是队伍中水平较高的玩家一开始就到10区去吸引它的注意力，不让它到沙漠7区去捣乱，而利用10区的高台办到这点应该不难。剩下的人就到8区搬蛋，路线为8－7－2－营地，其中7区的黄迅龙可以清光，到2区就靠右手边走，这样一般就只需躲避一只黄迅龙。运气好的话，一趟下来就可以完成任务了。

4-10：幻の黄金鱼を探せ！（采集任务）
时间限制：30分钟
成功条件：交纳5条黄金鱼
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：再重复一遍，垂钓地点7区，自备鱼饵。另外就是任务中有雌火龙出现。

4-11：湿地・味竟帜讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：ゲリョス的讨伐
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：毒怪鸟不难打，倒是本任务里数量极多的野猪比较让人心烦。为了使战斗更加顺利，一定要先到4、5两区把那里的野猪清光。从那些野猪身上有极低的概率挖到"ファンゴの头"，可以用来做恶搞装备——野猪头。

4-12：白水晶の原石を采掘せよ！（采集任务）
时间限制：30分钟
成功条件：交纳3个白水晶の原石
指定地：沼地　特殊条件：无
解说："白水晶の原石"在7区可以挖到，那里有一只岩龙，由于其行动缓慢，可以无视它。行走的路线推荐7－6－3－2－营地，其中只有3区稍微有点难度，那里的迅龙杀不光，可以考虑3人搬运1人掩护的战术。搬运人员最好在之前使用"强走药"，这样将会更轻松的完成任务。

4-13：ドスゲネポスを狩れ！（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐3头ドスゲネポス
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：先到9区去杀第一只黄龙王，然后再到8区洞穴里等待第二、三只黄龙王刷出来。从它们身上可以拿到"ドスゲネポスの皮"，考虑到一些高级的防具在制作中需要这种素材，可以反复多挑战几次。由于一直是在洞穴里战斗，对于外面的雌火龙就完全不用担心了。

4-14：斗技场・大怪鸟の岚！（讨伐任务）
时间限制：30分钟
成功条件：时间结束前讨伐2只以上的イャンクック
指定地：大斗技场　特殊条件：无
解说：本任务是刷"上龙骨"的最好地方，只要在任务里杀的怪鸟数量越多，过关后在报酬里拿到的上龙骨就越多。相信和同伴在斗技场里对付大怪鸟也不是什么难事，需要大家知道的就是越到后面，出来的大怪鸟其HP会越高。

4-15：巨大昆虫、大发生！（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：杀死50只ランゴスタ
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：收集昆虫素材最合适的一关。推荐大家做出"ハイドラバイト"这把片手剑。飞虫是中毒即死，地虫中毒后就等它自己毒死吧。各个区域基本上都有飞虫出现，7区的水龙凭手上这把武器还是不要去惹它的好，玩家运气好的话可以拿到"ランゴスタの刃羽"、"カンタロスの刃羽"这种珍稀的素材。

4-16：密林の大怪鸟（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：イャンクック的讨伐
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：在斗技场面对2只大怪鸟都没什么问题，何况还是在密林里打它呢。

4-17：怪鸟イャンクック袭来！（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：青イャンクック的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：无
解说：将"密林の大怪鸟"完成以后就会出现这个任务。

4-18：イャンクックを捕まえろ！（捕获任务）
时间限制：50分钟
成功条件：イャンクック的捕获
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：注意队伍中的成员可以多带一个陷阱，以免捕获失败后不至于任务失败。

4-19：ガノトトスを捕まえろ！（捕获任务）
时间限制：50分钟
成功条件：ガノトトス的捕获
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：对付水龙的方法不用再细说了，本任务中经常出现的情况就是对水龙的体力残余量判断出现一些问题而导致捕获失败。这里教大家一个判断的方法：当水龙的体力不多时，它的背鳍会往下垂，看到这个情况就要停止攻击了。

4-20：ゲリョス捕获指令（捕获任务）
时间限制：50分钟
成功条件：ゲリョス的捕获
指定地：热带雨林　特殊条件：无
解说：只要在任务中牢记这次的目标是捕获就行了。

任务难度：★★★★★

5-1：火山・素材采集ツアー（采集任务）
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：火山　特殊条件：无
解说：在8区的左边和中间这两个采矿点可以采集到"红莲石"，很多防具和武器都需要它。另外，2区潜伏着一只岩龙。

5-2：リオレウス讨伐指令（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：リオレウス的讨伐
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：曾经让大家犯愁的任务现在应该能轻松应付了吧，注意讨伐过程中一定要断尾。队伍中若是有手持带麻痹属性大锤的成员，利用大锤的蓄力旋转攻击可以更轻松的将火龙麻痹，这样一来，断尾就变得很简单了。

5-3：リオレウス讨伐指令（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：苍リオレウス的讨伐
指定地：山之丘　特殊条件：无
解说：和上面的任务内容一样，只是讨伐对象变成了苍火龙，只需注意它的冲撞接后跃向原地喷火这招就行了。

5-4：死斗！角龙ディアブロス（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：ディアブロス的讨伐
指定地：沙漠岩地　特殊条件：无
解说：注意队伍中成员的武器搭配，一般来说打角龙有一名近身攻击的队员就可以了，否则场面可能极度混乱。弩手要求尽量打击其翅膀和尾部这两个高伤害部位，可以利用长按L加上移动方向键出现的红色标记来协助瞄准。

5-5：威胁！凯龙グラビモス（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：グラビモス的讨伐
指定地：沼地　特殊条件：无
解说：武器方面水属性的长枪"グラシアルブロス"和拥有睡眠无效的防具是首选。凯龙在9区，那里有比较多的黄迅龙，一定要先杀之。打法上还是站在其肚子下面刺腹部，最佳的断尾时机是凯龙喷火和释放睡眠气体的时候，需要玩家对它的攻击做出预判并快速绕到其背后。

5-6：见えざる飞龙、バサルモス！（讨伐任务）
时间限制：50分钟
成功条件：バサルモス的讨伐
指定地：火山　特殊条件：无
解说：喜欢双剑的玩家可以利用岩龙来练习双剑的使用熟练度，要知道只会一味乱舞攻击是行不通的，多加利用双剑的灵活性和抗风压性来寻找怪物的攻击间隙。杀死岩龙后剥取到的"岩龙の翼"用途较为广泛，注意平时收集。



5-7：イーオスたちの亲玉(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐 3头ドスイーオス

指定地：火山　特殊条件：无

解说：注意对ドスイーオス逃跑路线上的阻截，从它身上可以拿到"ドスイーオスの皮"，另外，任务中出现的大怪鸟应该无视。

5-8：リオレウス捕获大作(捕获任务)

时间限制：50分钟

成功条件：リオレウス的捕获

指定地：山之丘　特殊条件：无

解说：算上单机，这应该是第3次做这个任务了，即使是单人也应该可以轻松地完成了。这里还是要提醒大家注意两点：1，断尾；2，牢记本任务的性质。

5-9：ジャングルの女王(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：リオレイア的讨伐

指定地：热带雨林　特殊条件：无

解说：雌火龙在6区出现，先去3、7将那里的杂兵清理干净。有了"龙刀[红莲]"这样的利器，对付它不在话下。

5-10：ジャングルの女王(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：樱リオレイア的讨伐

指定地：热带雨林　特殊条件：无

解说：战斗流程同上，注意3区的视线不好，要及时调整方向，时刻将敌人锁定在自己的前方。

5-11：火药岩を持ちかえれ！(采集任务)

时间限制：30分钟

成功条件：交纳3个火药岩

指定地：火山　特殊条件：无

解说：负责搬运的队员穿上搬运装，带上强走药什么的到8区采火药岩，采到火药岩后立即摔破，然后回到1、3两区将出现的怪清干净。办妥后再回8区按照"8－7－5－3－1－营地"的路线安心搬运。5区的野猪虽然杀不完，但玩家在"搬运的达人"特技的作用下，速度上绝对胜它一筹，应该轻松穿越本区。对于任务中出现的凯龙，需由一名队员从一开始就到4区进行吸引，让它老老实实地呆在4区直到任务结束。

5-12：火山地・潜ぎ(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：黑グラビモス的讨伐

指定地：火山　特殊条件：无

解说：相对于普通凯龙来说，对付黑凯龙的难度就要高很多，这主要是因为黑凯龙经常喷火，你接近它很容易受到其身体释放爆炎的攻击；同时黑凯龙是不会放睡眠气体的，这使得我们以前对付普通凯龙的战术行不通。鉴于上述情况，对付它的最好就是利用远程攻击了，看准黑凯龙喷火时出现的间歇向它发动猛攻吧，弹药方面以贯通弹，水冷弹和电击弹为主。若配上有"高级耳栓"特技的防具更可免除龙咆哮的威胁，轻松实现胜利。

5-13：恶梦的热战 ・ 斗技场(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐2头グラビモス

指定地：大斗技场　特殊条件：无

解说：本任务算是斗技场系列任务中比较简单的一个：由于凯龙没有像火龙那样在空中攻击的招数，因此大可架上弩，配上"高级耳栓"站在高台上放心地攻击。至于凯龙所有招数中，只有火炮攻击和睡眠气体需提醒大家注意。想要"凯龙の头"和"凯龙の翼"的玩家不妨反复挑战本任务。

5-14：暗の中の飞龙(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：フルフル的讨伐

指定地：热带雨林　特殊条件：无

解说：电龙在4区出现，讨伐过程中会移动到9，10等地。由于一直是在寒冷的洞穴里战斗，请在战前准备好"ホットドリンク"。在电龙身上有1%的几率挖到"アルビノの唇"，用它可以制作另一把恶搞武器——马桶枪。

5-15：フルフルを生け捕りにせよ！(捕获任务)

时间限制：50分钟

成功条件：フルフル的捕获

指定地：沼地　特殊条件：无

解说：利用长枪和弩都可以轻松地将电龙打成瘸腿状态，濒死的它会跑回11区睡觉。玩家可以用手里的麻醉玉把它弄睡着方便捕获。

5-16：密林の水龙(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：ガノトトス的讨伐

指定地：热带雨林　特殊条件：无

解说：注意利用音爆弹和彻甲榴弹轰上岸的水龙都是处于怒状态的。

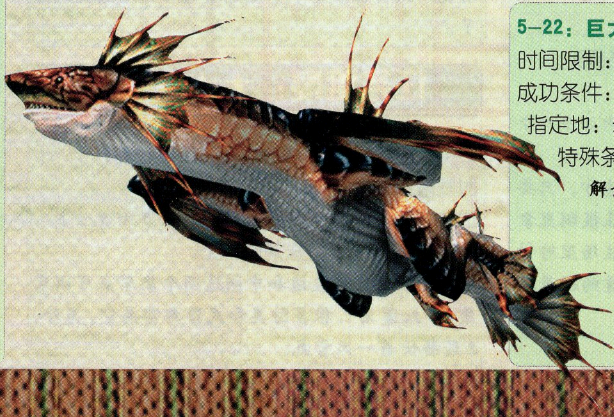
5-17：砂漠の水龙(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：翠ガノトトス的讨伐

指定地：沙漠岩地　特殊条件：无

解说：本任务是在沙漠的5区对付翠水龙，推荐用弩进行战斗。若任务中使用"钓りカエル"(青蛙)将水龙钓起来还可以获得"ガノスアングラー"这个称号。另外，由翠水龙素材制作的弩"ジェイドストーム改"，虽说其攻击力一般，但对应的弹药相当丰富，值得使用。



5-18：一对の巨影(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：リオレウス和リオレイア的讨伐

指定地：山之丘　特殊条件：无

解说：注意本任务中存在已经由官方确认的一个BUG——雌火龙可能会在各个区域狂飞而不落下来，这种情况发生的概率会随着任务时间的推移越来越大。官方给出的解决方案就是尽快将雌火龙杀死。

5-19：4本の角(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐2头ディアブロス

指定地：沙漠岩地　特殊条件：无

解说：队伍成员带上一定量的音爆弹和闪光玉会使得任务更加简单的完成。任务里杂兵数量少，也为大家节省了一部分时间。注意在沙漠里的那只角龙有可能会出现在3区，大家在搜寻的时候要多留一个心。人员的分配上可以考虑两两一组，各自负责一头的作战方式。角龙的装备拥有"风压无效"这类比较实用的特技，特别适合与长枪搭配。

5-20：2头の岩龙(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐2头バサルモス

指定地：火山　特殊条件：无

解说：虽然两头岩龙都在3区，但只要注意在与一只岩龙战斗过程中不要让它太靠近另一只就不会出现2对1的情况。即使是出现了上述情况也可以暂时离开本区躲一躲，过2分钟再进去，你会发现岩龙又恢复成伪装成岩石的状态了，不过这样做会令岩龙回复一定量的HP。

5-21：湿地を驱け拔ける稻妻(讨伐任务)

时间限制：50分钟

成功条件：キリン的讨伐

指定地：沼地　特殊条件：无

解说：麒麟所处的5区有杀不完的迅龙，很是讨厌。打麒麟用弩和片手剑都是不错的选择。弩手主要是用LV2扩散弹和散弹为主；而片手剑在本作中得到强化，只有它攻击麒麟身体的任何部位不会弹刀，可以好好利用。角色体力不多的时候一定要跑到其它区域进行回复。用麒麟身上挖到的"キリンの苍角"和"キリンの苍雷尾"是完成"召雷【麒麟王】"这类强力武器的主要素材，可以多多挑战。最后提醒想要刷麒麟素材的玩家：本任务是随机出现的……

5-22：巨大龙の侵攻(讨伐任务)

时间限制：35分钟

成功条件：ラオシャンロンから砦を守れ

指定地：砦

特殊条件：HR2以上的猎人才能参加

解说：注意任务是有参加限制条件的，而且只有当玩家完成了4～5星里的所有任务才会出现。

任务难度：★★★★★★

6-1：森丘・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：从现在开始就步入游戏的G级难度了。在G级任务里大家要明确3点：一、任务开始是不会有任何支给物品的(但过一段时间后会送到)；二、角色也会随机出现在地图的某个区域；三、从各种怪物身上剥取的素材是全新的。(注：本任务中有大怪鸟出现。)

6-2：沙漠・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：在沙漠、火山、沼地这3个地图的各任务中，角色的最初出现地点有3%的几率在隐藏区域，在这些地方可以采集到一些比较珍惜的矿石和道具。(注：本任务中有砂龙王出现。)

6-3：沼地・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：沼地的隐藏区域是一个山洞，但是它的两个出口分别被两块巨石堵住，玩家要离开这里可以用大爆弹将石头炸烂又或者使用"モドリ玉"直接回营地，如果很不幸，上述的两样物品都没有带的话就只有用手里的武器把石头砍烂了，只是需要比较长的时间。(注：本任务中有毒怪鸟出现。)

6-4：密林・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：热带鱼林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：密林5区的老爷爷可以和玩家进行物品的交换，当你缺少素材的时候首先可以想到他。(注：任务中有青怪鸟出现。)



6-5：怪鸟イャンクック袭来！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：イャンクック的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：G级任务中大怪鸟的HP又有了一定量的提高，玩家在讨伐过程中可以明显感觉得到。注意在G级任务里，玩家要尽量保证所使用角色的防御力在170以上，任务前还要利用猫人食堂提升体力的上限，这样在杀怪过程中才会相对安全一点。除了大怪鸟，本任务中还有一只蓝龙王，杀与不杀取决于玩家自己。

6-6：密林の大怪鸟(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：青イャンクック的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：视线问题还是在密林讨伐各怪中对玩家最不利的地方。怪鸟系对水属性弱，像大剑中的"水剑ガノトトス"等都是对付它的好武器。从可以制作的装备来看，无论是"クックS"还是"クックU"，它们所发动的特技都不好，不推荐使用。

6-7：湿地带の毒怪鸟(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ゲリョス的讨伐
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：首要任务是将4、5区的野猪清理干净。注意毒怪鸟的啄击附带有偷盗的效果(即使是防御住了也有被偷东西的可能)。还有就是记得身上携带上一定量的解毒药。

6-8：ランゴスタ扫伐战(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐50只ランゴスタ
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：不要以为本任务是让你拿上毒片手剑赚取昆虫素材的简单任务，战前还是自己装备上强力的火属性武器吧。进入任务后，你会发现在各个区域都没有飞虫(例是10区里的地虫大得惊人)，只有一些杂兵和一只紫毒怪鸟，只要把这只毒鸟杀掉飞虫就会出现。当然，如果联机别人愿意帮你砍毒鸟，拿上把毒片手剑会有很大的收获。

6-9：威胁の猛毒・斗技场(讨伐任务)
时间限制：30分钟
成功条件：任务时间内讨伐2只以上的ゲリョス
指定地：大斗技场
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：由于是在斗技场里的战斗，场面上势必要混乱一点。最受不了的就是毒怪鸟频繁使用闪光攻击，因此，穿上有"气绝无效"的装备是占有很大优势的。最后要提醒大家不要轻易靠近倒在地上的毒怪鸟试图剥取素材，因为很有可能它是在装死。

6-10：ゲリョスを讨伐せよ！(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：紫ゲリョス的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：与紫毒鸟的战斗最好是在3区进行，先将那里的杂兵清理干净则成为最好的战斗地点。多攻击毒鸟除腿部以外的部位可以很快地将它杀死。而利用它身上的素材"ゴム质の紫皮"可以制作一把弹药对应较广的重弩——バストンメイジ。

6-11：狩人VS白い狩人(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐50头白ランポス
指定地：大斗技场
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：杀50只白迅龙的简单任务。斗技场里关着一只凯龙，玩家在攻击白迅龙的时候一定要小心凯龙的火炮攻击。另外，本任务最适合用来完成"蛇剑【黄金牙】"。

6-12：地中からの刺客(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ドスガレオス的讨伐
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：砂龙的S和U系装备拥有"カード性能"、"听觉保护"等技能点，脚部更是有"胴系统倍加"，是实用度相当高的装备。

6-13：夹击のイャンクック(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2只青イャンクック
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：只要逐一击破不要与两支怪鸟在同一个区域交战就没什么问题了。

6-14：猛毒の包围网(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头紫ゲリョス
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：注意先把4、5区的野猪杀光，为讨伐紫毒怪鸟扫清一切障碍。在本任务 里容易出现金冠级的毒鸟。另外，可以利用这个任务多收集"狂走エキス"来调和"强走药グレート"，为以后挑战黑龙储备物资。

6-15：2つの砂影(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头ドスガレオス
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：两只砂龙王会出现在同一个区域，但它们同时跳上地面的几率还是比较小，因此可以放心地进行攻击。其次就是其中有一只砂龙王体力不多的时候会回到3区睡觉回复，请注意它们的动向。

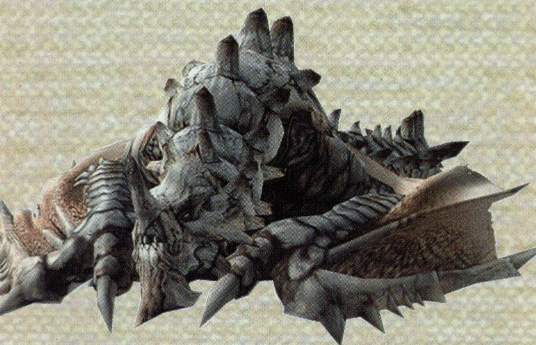
任务难度：★★★★★★★

7-1：森丘・素材采集ツアー(采集任务)
时间限制：50分钟
成功条件：时间结束前交纳ネコタクチケット
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：非常有利用价值的一个专用采集任务。在8区不仅可以挖到像“红莲石”、“狱炎石”等顶级矿石，还有“太古の块”这样的用来制作武器的原材料，用它生产的武器中以双剑系的“封龙剑【超绝一门】”最为强劲。

7-2：大怪鸟の怒り(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头以上的大怪鸟后交纳ネコタクチケット
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：任务性质类似于3星的“大怪鸟の异常发生！”，但是不同之处在于：在前者里大怪鸟是一只一只出现的，而在本任务中两只怪鸟是同时存在的，因此可能会出现两只在同一区域的情况，请大家小心应付。

7-3：激斗！雌火龙リオレイア(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレイア的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：像这种难度比较高的任务，战前最好是带上个“秘药”什么的，谁也不敢保证讨伐过程中不会出现任何闪失，危机时刻或死亡后都可以使用。G级中的火龙攻击都比较猛，注意进攻和防守的时候都要非常谨慎。另外，不要忘了断尾，有制作强力装备的““××龙の红玉”拿哦。

7-4：砂漠に舞う女王(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：樱リオレイア的讨伐
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：考虑到樱火龙的皮肤比较硬，使用大剑的玩家配上个“心眼”是很不错的。另外，樱火龙可能在战斗过程中会前往7区，大家在注意追踪的同时还要买上几个“クーラードリンク”。



7-5：洞窟に潜む影(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：フルフル的讨伐
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：对付电龙最好的方法就是使用火属性的武器，反复做7-1这个任务使我们收集了不少的红莲石和狱炎石，再加上猫人食堂里赠送的“プラチナチケット”就可以制作出大剑“バルバロイブレイド”，凭借此剑840的超高火属性取胜应不在话下。

7-6：暗の中の飞龙(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：赤フルフル的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：在上个任务中出尽风头的“バルバロイブレイド”在本任务中就起不了什么作用了，因为赤电龙的弱点属性由火变成了水。赤电龙在怒状态下会使用甩首这招，此招的出招速度极快，攻击范围很大，被击中后还有可能会遭到电流的连击，因此需要大家引起足够的重视。

7-7：火山地带のうごめく岩(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：バサルモス的讨伐
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：岩龙这次的出现地点是2区，利用它释放毒气的招数引诱一些飞虫中招也是取得昆虫素材不错的方法。杀死岩龙后利用其素材可以做一把极具个性的重弩——アースイーター。

7-8：2の岩讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头バサルモス
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：如果玩家在之前成功地制作了“封龙剑【超绝一门】”，那么这个任务就可以用来发挥它的作用了，单人20分钟内解决这两头岩龙绝对不是件难事。

7-9：雷击の二重奏(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头フルフル
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：任务开始后先到8或11区去，这两个区域各有一只电龙。战斗的时候要尽全力攻击，因为过不了多久另一只也会跑到这里来凑热闹，两只电龙在一块儿可不是好玩的，赶紧给它们作上标记后逃吧。等一会儿后，有一只就会离开，单挑的机会又出现了，一定不要浪费啊。只要是一对一的战斗，完成这个任务也就是时间上的问题了。注意，两只电龙中只有一只在体力不多的时候会跑到11区进行体力回复，玩家一定要时刻把握两只电龙的动向。

7-10：雷击の二重奏(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头赤フルフル
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：难度比上面那个任务要大，主要是因为两只赤电龙分散的时间的确比较短，大部份时间都会在一起使得任务难度加大。个人觉得使用弩应付这关是比较稳妥的，武器的选择上6-10提到的“バストンメイジ”很不错：对应全LV散弹并且每次可以填装6颗，在两只电龙的夹攻中可以最大利用散弹的特性保证攻击；水冷弹和LV2扩散弹也是必备的弹药。防具方面一定要有“高级耳栓”特技。战斗过程中除了要保持好与赤电龙的距离，填装和攻击也要把握得很好以后再行动。因为在两只同时存在的情况下，角色被击倒以后是很难有机会再站起来的。

7-11：空の飞龙と陆の飞龙(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレウス和リオレイア的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：队伍中的每个人带上几个陷阱可以很轻松地完成这个任务。若玩家以前的运气足够好还可以做出“封龙剑【灭一门】”这样用来对付火龙的暴力级武器。个人感觉在本任务里拿雌雄火龙逆鳞的几率还是蛮高的。

7-12：斗技场・天と地の咆哮(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレウス和リオレイア的讨伐
指定地：大斗技场
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：经历过单机任务的“天と地の怒り”洗礼，玩家看到这个任务的时候可能会有所畏惧，但实际上本任务的难度远没有单机的那个难度大，这主要是因为雌雄火龙的攻击频率和行动速度上不如金银。战斗方面，特技推荐“风压无效”或“档格性能”，平时多使用闪光玉来牵制火龙的行动。另外，集中对其头部进行攻击也能有效的加快讨伐步骤。

7-13：极上过酷依赖・火药岩祭り(采集任务)
时间限制：20分钟
成功条件：只要角色不死就能成功
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：本任务是游戏中的最后一个搬运系任务，需要大家到8区去抱火药岩回来，注意各区的怪都是杀不光的，其中还有红龙王和凯龙(全都是金冠级的)，可以说是完全考验玩家的躲避技术。好在任务没有限制玩家抱多少火药岩回营地，只是抱回来的数量越多报酬也会越多，比较推荐的路线是8-7-5-3-1-营地。还有就是角色在任务中一次都不能死，时间一到，就算一个火药岩也没有抱回来都会算过。

任务难度：★★★★★★★★

8-1：ジャングルの女王(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： 金リオレイア的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：8星任务一上来就是金火龙，要注意这种单个出现的怪物非常强劲，这个主要会体现在攻击伤害方面。建议做这种类型的任务时体力要保证上限150，而防御力要在200左右。最后提醒一下大家金银火龙的弱点属性是雷。

8-2：リオレウス讨伐指令(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： 苍リオレウス的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：对于单个讨伐リオレウス的任务都会在山之丘这个地形对大家不利的地方进行，当然，本任务也不例外。闪光玉还是对付它的最好武器，玩家在战前要做好相关收集。

8-3：リオレウス讨伐指令(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： 银リオレウス的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：换汤不换药的任务。银火龙的攻击方式和其它火龙是一样的，只是速度更快了而已。

8-4：喷烟まとう王者(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： 苍リオレウス的讨伐
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：还是杀火龙的任务，记得队伍中一定要有一名弩手。

8-5：密林の水龙(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： ガノトトス的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：弩手最好是配上"填装速度+××"的技能，减少被攻击到的几率；剑士还是用"挡格性能"的特技，防守反击更加容易。



8-6：密林の水龙(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件： 翠ガノトトス的讨伐
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：装备还是采用上面任务中提到的那些。注意本任务里还增加了一头红龙王，可以首先击杀之。

8-7：死斗！角龙ディアブロス(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：ディアブロス的讨伐
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：算得上是真正的困难任务。首先推荐使用"フロストエッジ改"这把片手剑，480的水属性加上片手剑较快攻击频率可以对其造成比较大的伤害。打法上要好好利用○+△的跳跃攻击，配合片手剑招招均可以取消的特点集中攻击角龙的一只腿，把它打翻后要抓紧时间断尾，以减少被击中的可能。另外断角之后可能会拿到"坚牢なねじれた角"，很多武器强化为最终形态都需要。

8-8：死斗！角龙ディアブロス(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：黑ディアブロス的讨伐
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：任务的难度系数基本上和上一个相当。只是黑角龙的个头有时会比较大，随之而来的就是攻击判定变大，需要大家更小心。黑角龙的攻击力很猛，200左右的防御力承受其怒状态下的潜地攻击也会掉一半左右的体力。

8-9：火山地・渭ぎ(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：グラビモス的讨伐
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：弩手或拥有"睡眠无效"剑士都可以比较轻松地完成该任务。

8-10：火山地・渭(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：黑グラビモス的讨伐
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：弩炮配上"高级耳栓"是最佳的选择；另外，玩家在黑凯龙喷火的时候攻击它的翅膀比较安全，不会弹刀的片手剑就成了第二选择。注意使用片手 剑的时候要把握好距离，站得离腹部太近的地方攻击翅膀很容易被它释放的爆炎气体炸到。

8-11：4本の角(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头黑ディアブロス
指定地：沙漠岩地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：最难的一个任务，玩家需要和时间赛跑。战前准备上最大量的音爆弹和闪光弹。战术上就是采用音爆弹轰出地面→玩家攻击→角龙要落地时用闪光使其进入昏厥状态→玩家再攻击的循环攻击。武器上还是推荐使用片手剑"フロストエッジ改"，先杀荒漠侧那只，避免它跑到7区造成"双龙戏人"的场面。沙漠里的那只会打得比较费时，这主要是它频繁移动与2、3、7三个区域的原故。做本任务时间是最关键的，杀荒漠里的那只使用的时间要在20分钟左右，绝对不能超过25分钟。

8-12：灼热の双璧(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头黑グラビモス
指定地：火山
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：比上面的任务稍微简单一些。战前准备好一些陷阱和大爆弹G，任务开始后先去会4区那只，避免它跑到其它区域形成2打1的形式。使用陷阱和大爆弹G可以削去黑凯龙的一部份HP，用光以后就要冲到其身下进行攻击，因为只要把它腹部的皮肤打烂后(可以看到肉)，之后再攻击就可以造成绝大的伤害。本任务里的黑凯龙攻击力降低，即使是被它的爆炎气体击中也掉不了多少体力，基本上只要回复道具带够，拼血也可以把两只拼死。

8-13：双鱼(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：讨伐2头翠ガノトトス
指定地：热带雨林
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：打法上没有什么再说的了，只是要利用音爆弹强制将翠水龙轰上岸节约宝贵的时间。

8-14：天と地の怒り(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：リオレイア和リオレウス的讨伐
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：没有"封龙剑【灭一门】"等龙属性大剑的玩家可以利用翠水龙素材生产的"苍刃剑ガノトトス"来对付这两只火龙。注意雌火龙常去的4区一直会有两只迅龙捣乱。

8-15：天と地の怒り(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：金リオレイア和银リオレウス的讨伐
指定地：沼地
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：感觉还比上面那个任务简单一些，因为全区都没有杂兵出来捣乱。雷属性武器中的"召雷【麒麟王】"、"鬼斩破"等都是最佳选择。注意金银火龙怒状态时冲撞攻击的角度修正会十分厉害，尽量使用防御。

8-16：苍と樱(讨伐任务)
时间限制：50分钟
成功条件：樱リオレイア和苍リオレウス的讨伐
指定地：山之丘
特殊条件：HR3以上的猎人才能参加
解说：已经重复得让人失去兴趣的山之丘双火龙

讨伐任务，希望2月份即将发售的《怪物猎人2》里将任务丰富化，不要再出现这种重复现象严重的情况……

8-17：究极の矿石采掘！（讨伐任务）

时间限制：50分钟

成功条件：讨伐2头以上的岩龙后交纳ネコタクチケット

指定地：火山

特殊条件：HR3以上的猎人才能参加

解说：带上些解毒药，将最初出现的两只岩龙杀死后就回营地交纳ネコタクチケット过任务，后面的岩龙体力多而且两只都会在3区，再战斗下去只会得不偿失。

将上述的所有任务完成后就会出现最后的五个紧急任务

(1)巨大の侵攻（讨伐任务）

时间限制：35分钟

成功条件：ラオシャンロンから砦を守れ

指定地：砦

特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：本次对付的是岩山龙，不过除了身体的颜色与老山龙不同以外，其他都是一样的。注意岩山龙的体力较老山龙还要高，要想单人杀死它非常不容易。用岩山龙的素材可以生产最顶级的防具和武器。

(2) 传说の黑龙1（特殊任务）

时间限制：15分钟

成功条件：限定时间内给予黑龙6000以上的伤害

指定地：シュレイド城

特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：终于面对本游戏的最强敌人了。黑龙的招数都比较狠毒，其中不乏一些一击必杀的招数。对付黑龙的最有利武器是"封龙剑【超决一门】"，特技方面苍火龙身再加上几个"胴系统倍加"的防具产生的"高级耳栓"+"砥石使用高速化"效果最好，再带上6星任务里准备好的"走药グレート"和足够量的砥石就可以上了。双剑的攻击主要是以鬼人化后的乱舞为主，攻击部位是黑龙的两个支撑腿，这里是比较讲究技巧的地方，若离其双腿太近使用乱舞，轻则被它的腿踢一下，重则身体完全压下来直接秒杀你，所以在这个距离的把握上还是要靠玩家实战来积累经验；黑龙飞起来后要迅速跑到它的身下避免被火球击中(即使是200防御，150的满血也承受不了一击)，当它开始下降的时候要跑出去对其头部进行一次乱舞攻击，这也是近身系攻击头部的惟一途径。黑龙有时也会发傻——不断地"撞墙"，看到这种情况发生就可以发动一轮猛攻。双刀乱舞消耗武器锋利度的速度惊人，一定要及时磨刀。在本战里黑龙不会离开初始区，这也为玩家节约了一点时间，只要你的攻击没有被长时间的中断，伤它6000的HP应该没有问题。战斗胜利后报酬里可以拿到与黑龙之眼有关的素材。

(3) 传说の黑龙 2（特殊任务）

时间限制：15分钟

成功条件：限定时间内给予黑龙6000以上的伤害

指定地：シュレイド城

特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：黑龙的第二战。在本次战斗中，2区中间的铁闸门会打开将本区分为两个战斗场地，黑龙每隔5分钟左右会交换一次战斗场地(不知道是不是为了浪费玩家的时间)。铁闸门虽说可以困住黑龙，但时间确实比较短，玩家攻击的时候不要得意忘形。战斗胜利后报酬里可以拿到与黑龙之角有关的素材。

(4) 传说の黑龙 3（特殊任务）

时间限制：15分钟

成功条件：限定时间内给予黑龙6000以上的伤害

指定地：シュレイド城

特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：黑龙的第三战。与前两战最大的不同就是黑龙一出来就是处于怒状态，攻击和防御力都有上升。换句话说就是玩家在比以前更危险的情况下还要给予其更大的伤害。战斗胜利后报酬里可以拿到与黑龙胸壳有关的素材。

(5) 传说の黑龙 4（特殊任务）

时间限制：15分钟

成功条件：限定时间内给予黑龙6000以上的伤害

指定地：シュレイド城

特殊条件：HR5以上的猎人才能参加

解说：如果玩家在前三场中给予黑龙足够的伤害，在本战就可以将它杀死。若大家在讨伐黑龙的过程中觉得双剑的近身攻击的确太危险的话，可以考虑将武器换为弩，请和同伴在战前准备好LV1、LV3扩散弹各13发，LV2扩散弹53发，只要战斗时保证好命中率也可以杀死黑龙，不过开销方面比前者大了点。黑龙死后在它的头、颈、胸三处一共可以进行9次素材剥取，只要抓紧时间就没有问题。

训练所是用于玩家考验自己对各种武器熟练程度和怪物习性的了解程度，在这里必须使用游戏默认的武器装备，同时区域采集和从怪物身上剥取的素材也会有很大的变化，玩家熟记重要道具的采集地点，这对完成任务有很大的帮助。

下表列出重要道具的采集点：(带※表示可以无限采取)

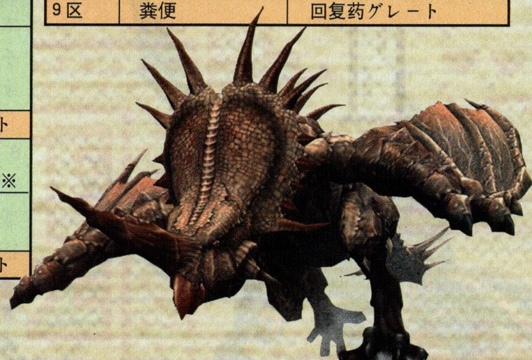
山之丘		
1区	右侧粪便	回复药グレート
	花	地图※ 千里眼之药※ 左侧草丛：砥石
3区	靠2区大树下	烧肉架 高级烧肉架
5区	粪便	回复药グレート

火山地带		
1区	中央岩石处	ピッケル※ ピッケルグレート※
	左侧红色草丛	烧肉架 高级烧肉架
3区	靠1区的红草丛	地图※ 千里眼之药※
	靠5区的草丛	回复药グレート
4区	上端巨大岩石的右侧	クーラードリンク
5区	左下红色草丛	クーラードリンク
8区	右侧采矿处	小タル爆弹※ 小タル爆弹G※ 大タル爆弹 ※ 大タル爆弹G※
	中央采矿处	砥石※
	左侧深处	落とし穴※

热带丛林		
1区	出口处	地图※
2区	蘑菇 蜂巢	回复药 ハチミツ
3区	中央空地 靠7区的草丛	げどく草 烧肉架
5区	左侧草丛	ピッケル※ ピッケルグレート※
9区	采矿处	石ころ※ 大タル爆弹※ 砥石※

沼地		
2区	中央	地图※
	倒木处	千里眼之药※ 烧肉架 高级烧肉架
3区	左侧	回复药グレート
8区	左侧绿石	ピッケル※ ピッケルグレート※
	采矿处	砥石※ 大タル爆※
10区	左下	回复药グレート

沙漠岩地		
1区	右侧草丛	地图※ 千里眼之药※
3区	靠4区的树叶处	ピッケル※ ピッケルグレート※
	黄色草丛	回复药
5区	白草丛	烧肉架 高级烧肉架
6区	右侧采矿处	砥石※ 大タル爆弹※
	中央采矿	回复笛※ 闪光玉※
8区	粪便	回复药グレート
9区	粪便	回复药グレート



各种怪物剥取素材			
草食龙	生肉 こんがり肉	甲壳草食龙	生肉 硬化药
山猪	生肉 狂走エキス	野猪	闪光玉 回复药グレート
鹿	生肉 活力剂	蓝速龙	投げナイフ
黄速龙	麻投げナイフ	红速龙	毒投げナイフ
飞虫	モンスターの浓汁 营养剂	地虫	モンスターの浓汁
沙龙	いにしえの秘药	-----	-----
蓝速龙王	いにしえの秘药 投げナイフ	-----	-----
红速龙王	いにしえの秘药	-----	-----

训练攻略

先说明几点：一，训练所怪物的HP被削弱至单机同样怪物的80%；二，各种怪讨伐数达到10时，五种武器的训练项目就会全部出现；三，任务中不允许角色死亡。

大怪鸟——训练地点：山之丘 难易度：★

片手剑： ポイズンタバール

攻：224　毒属性：180　防：11

发动技能：投掷技术UP

解说：身上带有闪光玉，找到大怪鸟后先使他失去视觉，趁机不断攻击头部，当其清醒以后再使用音爆弹使其出现硬直，接着砍翅膀，不出意外的话几下后就搞定收工，实在还不行的就再使用陷阱吧。

大剑： 蛇剑[蛇蝎]

攻：528　防：20

发动技能：探知

解说：利用大剑攻击范围比较大的特点，可以轻松地砍翅膀，20刀左右就可以将其杀死，攻击时要注意对怪鸟的甩尾攻击进行回避或防御，还有就是蛇蝎的绿斩味不长，注意用携带砥石磨刀。

大锤： アイアンインパクト

攻：743　防：32

发动技能：体力+10，攻击力UP[小]

解说：由于没有提供回复道具，玩家要先去寻找。战斗时饮下鬼人药和强走药使用储气的大地一击，攻击力很高且攻击结束后可以迅速翻滚移开，反复11次左右可以将其杀死。

长枪： バルバロイタスク

攻：391　防：27

发动技能：火耐性+5

解说：本任务会有蓝速龙王出现，建议先把它杀死，在它身上可以剥取到"いにしえの秘药"，使得后面对怪鸟战斗更加有利。长枪可以利用上刺打击高点的特性攻击翅膀，效果会很好。

弩： ジェイドストーム

攻：120　防：25

发动技能：防御+15，体力+10

解说：任务所给的弹药充足，其实只要LV1贯通弹60发就可以结果了它。LV1的散弹用来清理怪鸟身边的杂兵，而使用彻甲榴弹攻击会造成其处于怒状态，建议不到最后时刻不要使用。只要注意把握填充弹药时机和攻击后的走位，怪鸟几乎挨不到你。

沙龙王——训练地点：沙漠岩地 难易度：★

片手剑： レッドサーベル改

攻：210　防：25

发动技能：麻痹减半

解说：由于普通的砂龙可以挖到"いにしえの秘药"，应该先收集一个在紧急的时候使用，砂龙王可以用音爆弹将其轰出地面，打法上应引诱其喷沙，然后对其颈部进行攻击，注意对撞击和甩尾进行防御。当它HP不多时会潜到3区睡觉，这时要赶紧进行追杀。

大剑： 铁刀[神乐]

攻：624　防：28

发动技能：暑半减

解说：大剑可以利用△键重斩，把握好距离，对砂龙的背脊进行打击。2～3下就可以把它打出地面，接下来继续采用片手剑的打法。只要注意回避，时时改变攻击位置方可轻松取胜。

大锤： 历战の锤

攻：832　防：37

发动技能：探知

解说：对于不能防御的大锤来说，更要小心砂龙的撞击和甩尾，开战后应使用鬼人药グレート和强走药グレート以提高攻击力，保证集气的大地一击。

长枪： ヘルファイア

攻：276　火属性：310　防：33

发动技能：饥饿减半　　雷耐性：3

解说：用长枪轰砂龙出地面的难度比用大剑难一点，要求对时机掌握更好。实在不行可以到9区收集一些音爆弹。战斗时利用长枪攻击频率快的特点打击弱点，最大限度的抑制砂龙的动作。

弩： ショットボウガン・白

攻：204　防：18

发动技能：填装速度+1

解说：很简单的一关，先用彻甲榴弹将砂龙轰出地面，再扔"麻投げナイフ"使其麻痹，由于砂龙对雷属性弱，用电击弹从其头部打入，造成多段伤害，不一会儿就将其击毙。

毒怪鸟——训练地点：密林 难易度：★★

双刀： サイクロン

攻：238　防：39

发动技能：探知　　毒减半

解说：由于使用双刀，在饮下强走药后要留意时限，先到3区将所有的野猪清干净，同时也可以收集一些回复药グレート。至于支给品里的大爆弹，最好就是配合"麻投げナイフ"使用。最后是毒鸟的闪光这招，对于不能防御的双刀来说，笔者建议用紧急飞扑来回避。

大剑： レッドウィング

攻：624　火属性：330　　防：39

发动技能：盗无效

解说：由于技能的关系，可以放心的在2区进行战斗。用大剑砍毒鸟比较轻松，可能是其甩尾攻击的打击点设定的较高，多使用横斩和提斩效果很好。对于其装死的状态，应该用纵斩攻击尻尾后迅速翻滚回避。

大锤： クックジョー

攻：780　防：41

发动技能：气绝无效

解说：打击毒鸟脚部很硬，大地攻击效果甚微，建议使用集气的两段攻击对其上身部位进行打击。由于有气绝无效的技能，那么毒鸟的闪光攻击就是让玩家打它的，千万不要错过了这些机会哦。还有就是怒状态下毒鸟的连续啄击十分强劲，需处处留心。

长枪： スパイクスピア

攻：276　防：39

发动技能：风压[小]无效

解说：先把营养剂グレート喝了，提升20的HP上限。由于本身有陷阱，大爆弹和"眠り投げナイフ"还加上防风压技能就使得战斗异常简单：先使其睡眠，用大爆弹炸醒，然后埋上陷阱，待它掉入以后用枪猛刺翅膀，这样搞下来也就差不多了。

弩： ショットボウガン・碧

攻：132　防：19

发动技能：气绝概率减半

解说：本关所给的弹药丰富，像彻甲榴弹和扩散弹这种无视敌方防御力的东西要好好把握。清理野猪就用LV1的散弹，而LV2的散弹可以轻松打掉毒鸟头上的水晶，使得被害几率大副下降。最后的贯通弹就在麻痹弹的效果下从毒鸟的翅膀打进去吧。

雄火龙——训练地点：山之丘 难易度：★★

片手剑： フロストエッジ

攻：196　水属性：380　防：47

发动技能：风压[大]无效　饥饿度×1。5倍

解说：考虑到雄火龙经常飞来飞去的特点，需要玩家到1区收集一些千里眼之药。战斗时利用好闪光玉，用手里克火龙的冰片手剑攻击头部其造成的伤害非常可观。同时风压[大]无效为大家提供了更多的攻击机会。注意尽量破坏火龙身上的各个部位，这样可以获得更多的报酬。

大剑：ディフェンダー
攻：590　防：61
发动技能：防御+10　攻击力UP[小]
解说：难度比较高的一关，主要原因就是任务所给的武器只有黄色的斩味，除了头部和腹部以外的都会弹刀，弹刀硬直出现后就很容易受到攻击。针对上述情况，等待火龙吐火的时候从旁边绕上去攻击头部或在火龙降落的时候攻击是比较明智的选择。另外，手上闪光玉和陷阱的使用也在很大程度上左右着这场战斗的胜负。

大锤：バインドキューブ
攻：780　麻痹属性：280　防：68
发动技能：まんぷく+1　体力+10
解说：身上有3个生的烧肉，在拥有"まんぷく+1"特技的情况下每个都可以增加50的耐力。战斗前把鬼人药グレート用了，战斗时多使用集气攻击中的旋转攻击，次招的攻击频率很快，极易发动麻痹攻击，当火龙被麻痹了以后，尽量用集气攻击打击头部，这样便不难取胜。

长枪：アクアンスピア改
攻：253　水属性：210　防：48
发动技能：调和成功率+5%　自动防御
解说：在强走药和自动防御的配合下，防守方面可以稍许安心。进攻方面还是按照以往的打法，闪光玉的使用也可以取得事半功倍之效。

弩：グレネードボウガン
攻：192　防：39
发动技能：自动标记　耳栓　恶灵の气まぐれ
解说：非常简单的一关。在自动标记的指引下可以轻松地找到雄火龙，耳栓使得龙咆哮无效，散弹毒弹什么的都是多余的，光是依靠18发(初期3发加上自己用カラ骨【小】和龙の爪调和)的LV2扩散弹就可以杀死它了。本任务的胜负关键还是对填充弹药时机的把握。

岩龙——训练地点：火山
难易度：★★★

双刀：ドスネイル
攻：270　防：53
发动技能：斩味レベル+1　なまくら
攻击力UP【小】
解说："斩味レベル+1"将武器的斩味槽上升，但由于"なまくら"的发动，攻击时使得斩味的消耗也加快。岩龙在2区，那里有很多火药岩，引诱其一个一个的撞吧。建议在岩龙冲刺结束后跑到它的身下使用乱舞攻击，同时手上的陷阱也可以创造出很好的攻击机会，最后就是留心岩龙的毒攻击。

大剑：ブレイズブレイド改
攻：576　防：48
发动技能：体力+20
解说：由于手上没有什么可以利用的道具，大剑攻击也常常弹刀，硬拼绝对不是明智之举，建议先到1区采集铁镐，然后跑到8区采集各种爆弹和陷阱。大爆弹可以放置在火药岩的旁边引诱岩龙一起撞，而大爆弹G就配合陷阱使用，因为怪物掉进陷阱后攻击的伤害会变为2倍。

大锤：ブロードボーンアクス
攻：847　防：57
发动技能：攻击力up[小]
解说：本任务中给与玩家各种各样的笛，道具方面应该没什么问题了。战斗技巧方面，近身攻击岩龙受到攻击的概率比较大，应该采用大地一击的游击战法，注意利用岩龙的攻击空隙使用笛类道具。

长枪：クロオピランス
攻：414　毒属性200　防：55
发动技能:毒减半
解说：长枪的穿透能力比较强，可以考虑在岩龙身下攻击其腹部，不用担心弹刀。需要注意的就是看到它放毒的前兆的时候一定要利用后跳来回避。而被岩龙毒死的飞虫身上可以挖到"モンスターの液汁"，必要的时候用来调和大爆弹G使用。

弩：タンクメイジ
攻：246　防：36
发动技能：攻击力up[中]
解说：本关是用重弩攻略，要求玩家有更熟练的操作，同时2区没有火药岩而且加上了杀不完的黑猫，要小心身上的东西被盗。常用散弹来清理杂兵，贯通集中攻击岩龙的头部便不难胜出。

雌火龙——训练地点：沼地
难易度：★★★

双刀：ドスネイル
攻：266　防：61
发动技能:耳栓　砥石使用高速化
斩味レベル+1 なまくら　恶灵の气まぐれ
解说：发动了N多技能，其中耳栓防御龙咆哮，砥石使用高速化弥补了なまくら的不足，身上又有闪光玉和陷阱，攻击时就集中雌龙的头部乱舞很快就可以结束它的生命，唯一需要注意的就是5区的速龙杀不完，在那里的战斗要格外小心。

大剑：骨刀【龙牙】
攻：816　防：58
发动技能:饥饿无效化　类耐性-5
解说：由于产生了"饥饿无效化"这个特技，耐力槽便不会发生变化，首先就拜个熟肉来将耐力提升至150，这样在战斗的时候就可以进行更多的挡格或回避动作。雌火龙喜欢吐火，这是斩尾或砍头的最好时机，另外任务所给武器"骨刀【龙牙】"本身的斩味不错，可以免除多次磨刀的忧虑。

大锤：クロオピハンマー
攻：936　防：54
发动技能：麻痹无效　毒减半
解说：本来的攻击力已经很高，喝下"鬼人药グレート"后有接近1000的攻击力了，再加上有"强走药グレート"的撑腰，战斗应该很简单的，注意在雌龙怒状态下还是收起大锤多回避为妙。

长枪：クロオピランス
攻：414　毒属性：200　防：69
发动技能：体力+30　恶灵の气まぐれ
解说：一上来就饮下"荣养剂グレート"便可以将体力提升至150。在打击雌龙头部的时候一定要小心甩尾和冲撞，最好是常常使用左右的滑步来改变所处位置以减少被击中的可能。

弩：クロオピボウガン
攻：192　防：32
发动技能：体力+10　调和成功率+5%
解说：在与雌火龙战斗的时候多利用散弹打它的头和翼爪，成功破坏以后会增加报酬。散弹用光以后再将无视防御的扩散弹贯给它，最后是贯通弹，不够的时候还可以用初期所给的"カラの"和"ランボスの牙"来调和。由于是弩作战，请时刻注意保持与雌火龙的距离。

水龙——训练地点：密林
难易度：★★★★

片手剑：クロオピンード
攻：224　防：46
发动技能：爆弹强化　投掷技术up
解说：先去5区拿铁镐，然后到9区挖大爆弹，注意途中的怪最好清理一下，以便更好地进行素材收集。准备好道具后就到7区，若水龙半天在水中不肯上岸的话就用音爆弹迫使它上来吧，但是这样会导致它处于怒状态。战斗时多利用其水炮攻击的空隙砍双脚，待其麻痹后马上放置大爆弹G，用飞刀或片手剑防御状态下的横劈来引爆炸弹，然后再用陷阱，把挖到的大爆弹再用上，在特技爆弹强化的作用下便可实现成功讨伐。

大剑：斩破刀
攻：720　防：67
发动技能：心眼
解说：任务中7区的飞虫和地虫都杀不光，特别是飞虫的攻击可能导致角色麻痹，针对这一点可以考虑先到5区采集一些"毒けむり玉"，当聚集的昆虫很多时立即使用，毒死的虫子要等到尸体消失以后才会继续出现，抓紧这段时间攻击。用大剑左右砍水龙双脚是不错的攻击方式，但一定要小心撞击，多回避或用剑档下。

大锤：アースシエイカー
攻：1040　防：82
发动技能:伤害回复速度+1
解说：战前多收集回复道具，引水龙上岸后多使用大地一击，灵活运用攻击后的回避，同时要注意昆虫的动向，以免打断蓄力的过程。

长枪：パベル
攻：414　防：64
发动技能:档格性能+1
解说：由于拥有"档格性能+1"的特技，与水龙的战斗就变得稍微简单一些：用盾防御撞击和甩尾的时候角色不会被弹开并且不会掉血，玩家可以放心地集中对水龙的脚部进行攻击。最后还是要说的就是及时调整昆虫攻击后方向发生的变化。



弩：イャンクック

攻：324　防：36

发动技能：连射　防御-10

解说：连射技能使得玩家不需要填装弹药，但是此技能也有一个隐藏的负面影响，那就是会使得所有弹药的反动力加到最大。完成好采集后到7区，用御甲榴弹(作用相当于音爆弹)把它轰上岸，然后爬到高台上用贯通弹对水龙的头部进行打击，这样可以实现头部→颈部→背部的3重打击，伤害度可观。玩家在攻击的时候一定要小心水炮攻击，由于角色本身的防御力不高，再加上只有90的HP，很有可能被怒状态下的水龙一击必杀。

一角龙——训练地点：沙漠岩地
难易度：★★★★

片手剑：ライトニングベイン

攻：280　防御：62

发动技能：自动标记

解说：任务开始后，先搞一些熟肉，保证耐力。再就是可以杀黄速龙收集一些"麻痹投げナイフ"备用。一角龙在1区和10区利用高台的特点去其角以增加报酬。平时注意活用任务提供的闪光玉，建议集中攻击一角龙的一只腿，这样可以频繁将其打翻在地，将对大家威胁较大的尻尾斩去。准确投掷"麻痹投げナイフ"也可以创造出绝佳的攻击时机。最后就是战斗时时刻将角色的体力维持在比较高的水平。

大剑：ジークリンデ

攻：816　防：62

发动技能：斩味レベル+1　なまくら

解说："なまくら"的发动使得我们先要采集一些砥石，大剑斩脚的效果非常理想，可以作为主要的攻击手段。同时支给品里的音爆弹也是对付一角龙的利器，在其帮助下可以轻松实现对一角龙翅膀的打击。有机会的话尽量回营地睡觉回复体力以节约回复道具。

大锤：アースシェイカー

攻：1092　防：73

发动技能：攻击力UP[大]　饥饿速度×1.5

解说：使用大锤打一角龙算是比较简单的，因为大锤的储力攻击是无视风压的，这就减少了一角龙频繁钻地给玩家带来的危险。由于耐力槽消耗比较快，强走药グレート也要在最合时情况下使用。战法上还是用大地一击攻击把，这样比较容易将其轰倒在地。配合任务所给的5个闪光弹小心应战则可轻松取胜。

长枪：エメラルドスピア

攻：345　防：73

发动技能：暑无效　回复道具强化

气绝2倍

解说：鉴于长枪的灵活性欠佳，一定要发挥其防御性能好的特点来弥补。同时由于负面技能"气绝2倍"的发动，一定要避免受到怪物的连续打击，一旦被打晕则处境相当危险。音爆弹是致胜的法宝，使用时机需要玩家准确把握。

弩：タイタングレネード

攻：252　防：37

发动技能：自动标记　高级耳栓

恶魔の气まぐれ

解说：相对来说难度比较小，装备发动的技能很好，只需玩家留心就可以了。平时用贯通弹打头部，使用无视防御系的弹药时注意较长的填充时间和反动效果。当一角龙发怒的时候建议还是收起武器全力回避吧，低下的防御力承受不了几下。

电龙 ——— 训练地：沼地
难易度：★★★★★

双刀：グラディウス

攻：224　火属性：210　防：66

发动技能：高级耳栓　砥石使用高速化

探知　恶魔の气まぐれ

解说：武器虽然是克电龙的，但斩味比较差，很容易弹刀。任务开始后先去收集大爆弹配合陷阱使用。电龙一般会在7，8，11三个区域活动，一定要用染色球做好标记，在8区里的白猫会不停地扔炸弹，可以引诱电龙进入它们的攻击范围之内。双刀的乱舞攻击最好是在电龙喷电的时候绕到身后使用。若在5区进行战斗就要万分小心，这里有黑猫和小黄迅龙，被麻痹了可是十有八九会死亡的啊。

大剑：クロオビブレイド

攻：864　防：60

发动技能：攻击力up[大]　饥饿速度×2

解说：先到2区多收集些肉，因为技能的原因耐力槽的消耗速度惊人。进入洞穴之前不要忘了使用热饮。电龙喷电是最好的攻击时机，而全身放电的时候也可以利用大剑的横劈来攻击头部，不过这招要求对距离的计算相当准确，近了就会被电到。对于电龙的咆哮要及时防御，不然很有可能被接下来的攻击了结生命。

大锤：タイタンハンマー

攻：936　毒属性：240　防：80

发动技能：寒无效

解说：大锤使用十分灵活，电龙的行动比较迟缓，需好好把握优势。战斗前先将杂兵清理干净，攻击时同样等待电龙吐电，再以大地一击猛攻头部，取胜应当不难。

长枪：クリムゾンプロス

攻：368　火属性：280　防：64

发动技能：麻痹无效

解说：一上来就把身上的两个"营养剂グレート"喝了，这样便有140的体力。麻痹无效的技能也可以使大家不怕飞虫，黄迅龙甚至电龙的麻痹攻击(但被电流击中还是会减较多HP)。用枪主要是要保持和电龙的距离，当其全身放电的时候就是攻击头部的最好时机。



弩：イャンクック

攻：324　防：46

发动技能：通常弹攻击力up

解说：用弩打电龙算是比较简单的，平时通常弹可以集中攻击电龙头部，散弹没什么好说的，贯通弹则最好是从电龙的旁侧打入，而放电就是最佳时机。御甲榴弹要注意攻击距离，太近了可能炸到自己，虽然不会掉血，但有可能会受到电龙电流吐息的致命攻击。由于任务里配的是重弩，填装速度慢，回避则尤其重要。

凯龙——训练地点：火山
难易度：★★★★★

片手剑：ガノフィンショテル

攻：168　睡眠属性：230　防：54

发动技能：爆弹强化　投掷技术up　暑半减

大剑：真・龙ノ颚

攻：1008　防：60

发动技能：攻击力up[中]　斩味レベル+1

なまくら

大锤：アースシェイカー

攻：1040　防：67

发动技能：睡眠无效

长枪：グラシアルプロス

攻：414　水属性：200　防：60

发动技能：钓鱼名人　档格强化

弩：デュエルキャスト

攻：336　防：53

发动技能：贯通弹攻击力up　气绝加倍

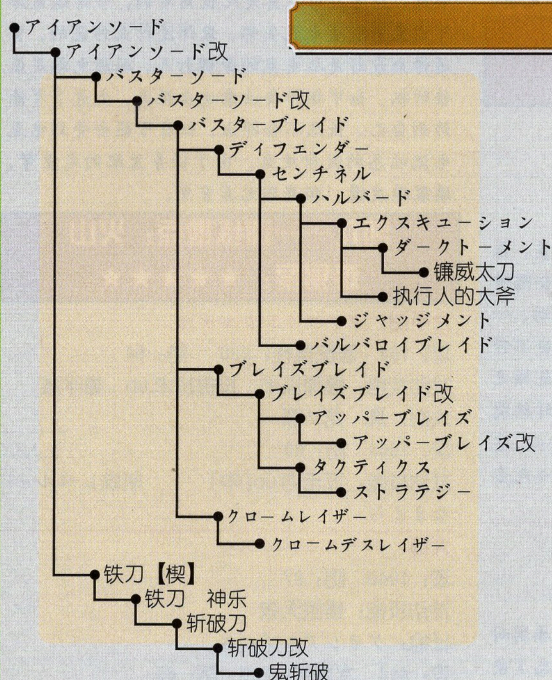
综合解说：虽说是最后的训练任务，但凯龙的确是太简单了：由于火山的8区有挖不完的各种爆弹和陷阱，有的关卡还有很多火药岩，可以说玩家手里的武器几乎用不上，就是靠挖炸弹把凯龙炸死就行了(连寻找冷饮都没有必要)，谁叫凯龙生在炸弹堆里啊。

※注：在训练所里成功讨伐电龙和凯龙后在报酬里可以拿到"フェールピッケル"这种道具，用它可以进行矿石的复制。

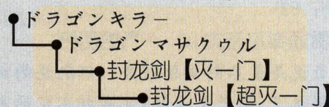
以上是训练所全50关的简单攻略，希望对玩家有所帮助，完成全训练任务后可以获得片手剑、大剑、大锤、长枪、弩这5枚勋章，有收集兴趣的玩家不能错过。

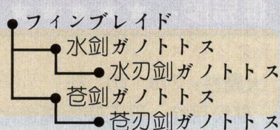
武器进化路线表

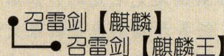
剑

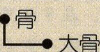


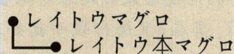
セイリュウトウ【鸟】

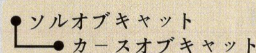


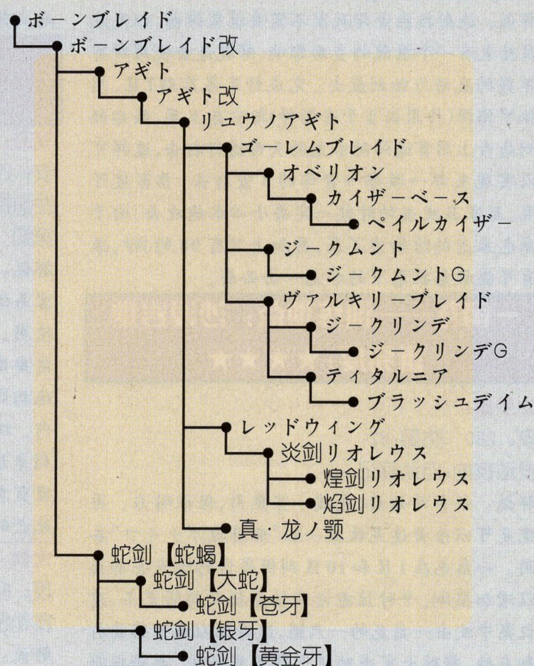


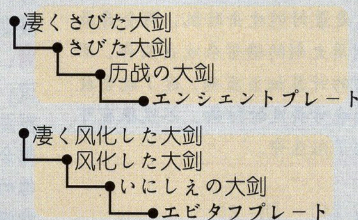


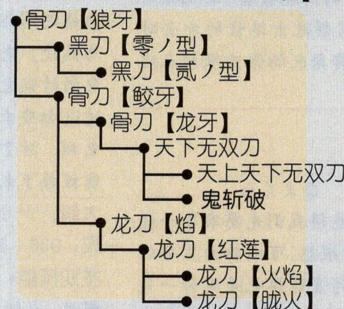




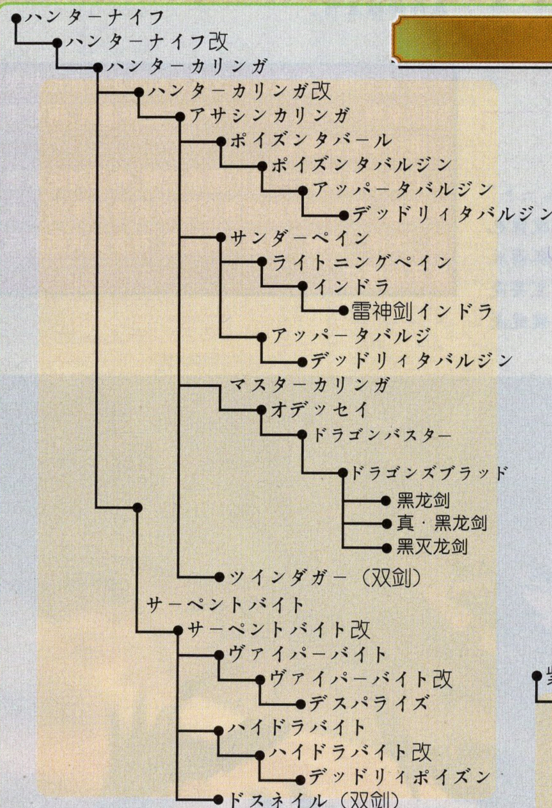


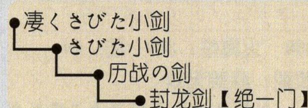


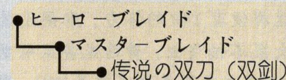


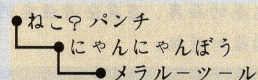


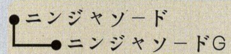
片手剑

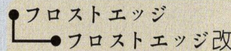


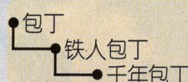


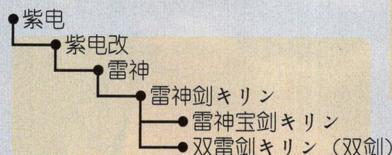












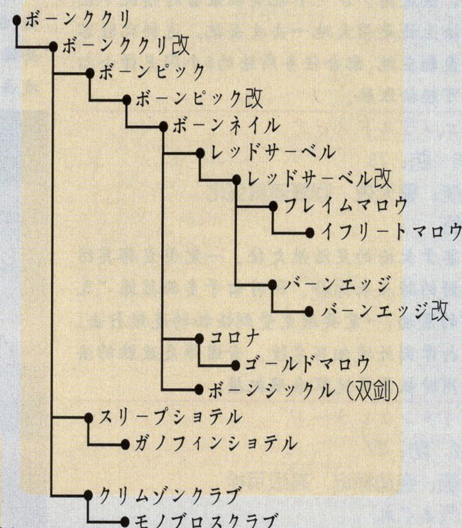
煌龙剑

ツルギ【鸟】

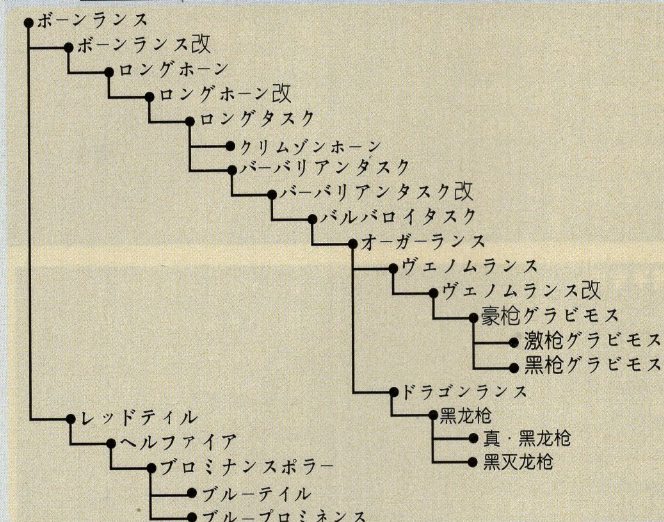
クロオビソード

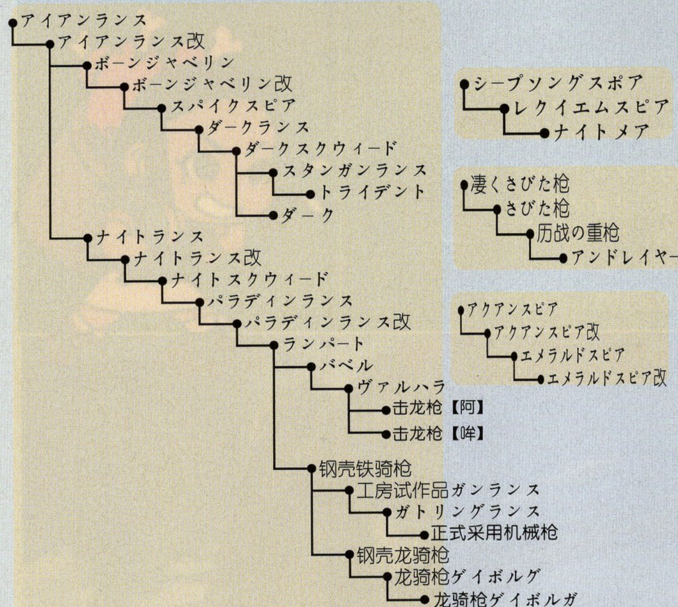
タツジンソード

ドスバイトダガー

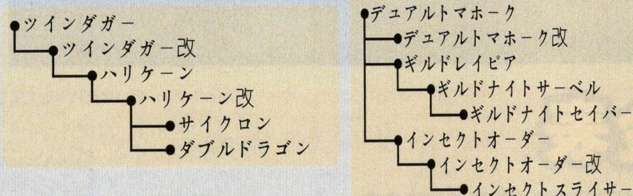


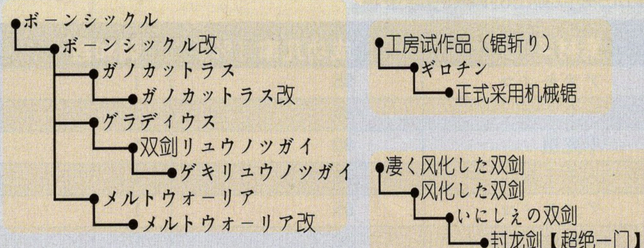
枪

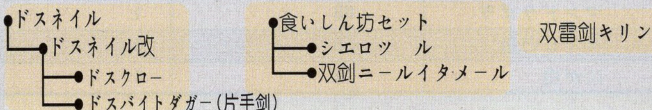

ボーンランス
ボーンランス改
ロングホーン
ロングホーン改
ロングタスク
クリムゾンホーン
バーバリアンタスク
バーバリアンタスク改
バルバロイタスク
オーガーランス
ヴェノムランス
ヴェノムランス改
豪枪グラビモス
激枪グラビモス
黑枪グラビモス
ドラゴンランス
黑龙枪
真・黑龙枪
黑灭龙枪
レッドテイル
ヘルファイア
プロミナンスポラー
ブルーテイル
ブループロミネンス


アイアンランス
アイアンランス改
ボーンジャベリン
ボーンジャベリン改
スパイクスピア
ダークランス
ダークスクウィード
スタンガンランス
トライデント
ダーク
ナイトランス
ナイトランス改
ナイトスクウィード
パラディンランス
パラディンランス改
ランパート
バベル
ヴァルハラ
击龙枪【阿】
击龙枪【哞】
钢壳铁骑枪
工房试作品ガンランス
ガトリングランス
正式采用机械枪
钢壳龙骑枪
龙骑枪ゲイボルグ
龙骑枪ゲイボルガ
シープソングスポア
レクイエムスピア
ナイトメア
凄くさびた枪
さびた枪
历战の重枪
アンドレイヤー
アクアンスピア
アクアンスピア改
エメラルドスピア
エメラルドスピア改

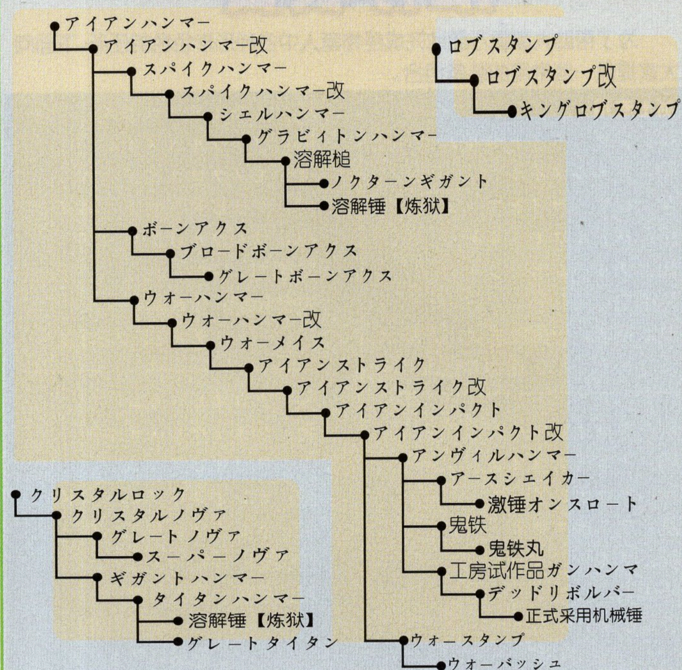
双手剑

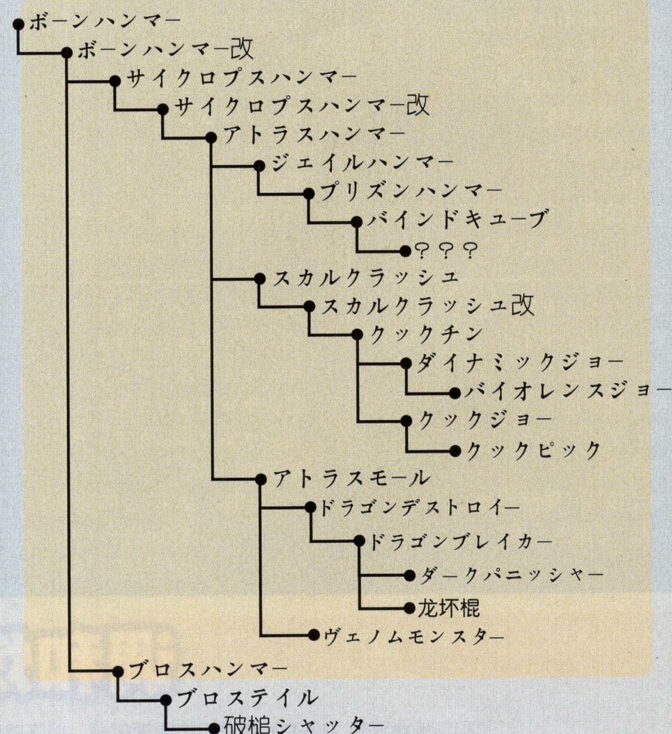

ツインダガー
ツインダガー改
ハリケーン
ハリケーン改
サイクロン
ダブルドラゴン
デュアルトマホーク
デュアルトマホーク改
ギルドレイピア
ギルドナイトサーベル
ギルドナイトセイバー
インセクトオーダー
インセクトオーダー改
インセクトスライサー

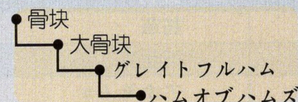

ボーンシックル
ボーンシックル改
ガノカットラス
ガノカットラス改
グラディウス
双剑リュウノツガイ
ゲキリュウノツガイ
メルトウォーリア
メルトウォーリア改
工房试作品（锯斩り）
ギロチン
正式采用机械锯
凄く风化した双剑
风化した双剑
いにしえの双剑
封龙剑【超绝一门】

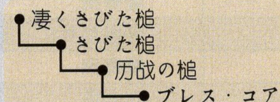

ドスネイル
ドスネイル改
ドスクロー
ドスバイトダガー（片手剑）
食いしん坊セット
シエロツ ル
双剑ニールイタメール
双雷剑キリン

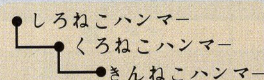
锤

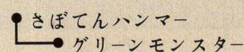

アイアンハンマー
アイアンハンマー改
スパイクハンマー
スパイクハンマー改
シェルハンマー
グラビィトンハンマー
溶解槌
ノクターンギガント
溶解锤【炼狱】
ボーンアクス
ブロードボーンアクス
グレートボーンアクス
ウォーハンマー
ウォーハンマー改
ウォーメイス
アイアンストライク
アイアンストライク改
アイアンインパクト
アイアンインパクト改
アンヴィルハンマー
アースシェイカー
激锤オンスロート
鬼铁
鬼铁丸
工房试作品ガンハンマ
デッドリボルバー
正式采用机械锤
ウォースタンプ
ウォーバッシュ
ロブスタンプ
ロブスタンプ改
キングロブスタンプ
クリスタルロック
クリスタルノヴァ
グレートノヴァ
スーパーノヴァ
ギガントハンマー
タイタンハンマー
溶解锤【炼狱】
グレートタイタン


ボーンハンマー
ボーンハンマー改
サイクロプスハンマー
サイクロプスハンマー改
アトラスハンマー
ジェイルハンマー
プリズンハンマー
バインドキューブ
？？？
スカルクラッシュ
スカルクラッシュ改
クックチン
ダイナミックジョー
バイオレンスジョー
クックジョー
クックピック
アトラスモール
ドラゴンデストロイー
ドラゴンブレイカー
ダークパニッシャー
龙坏棍
ヴェノムモンスター
ブロスハンマー
ブロステイル
破槌シャッター


骨块
大骨块
グレイトフルハム
ハムオブハムズ


凄くさびた槌
さびた槌
历战の槌
ブレス・コア


しろねこハンマー
くろねこハンマー
きんねこハンマー


さぼてんハンマー
グリーンモンスター

推荐装备

为了帮助大家更方便地完成怪物猎人中各种形形色色的任务，下面向大家提供一些常用的装备组合。

剑士专用：

头：レザーライトヘルム
胴：バトルメイル
手：レザーライトアーム
腰：バトルフォールド
脚：ブルージャージー
防御力：30
发动技能：投掷技术 up 防御 +10 搬运の达人

头：クロオビヘルム
胴：チェーンメイル
手：クロオビアーム
腰：ランポスフォールド
脚：ブルージャージー
防御力：51
发动技能：体力 +30
防御 +15
采取 +1

头：マカルパフード
胴：マカルパペプラム
手：マカルパスリーブ
腰：随意搭配
脚：随意搭配
防御力：——
发动技能：调和成功率 + 20%
炼金术

头：ランゴキャップ
胴：バサルメイル
手：バサルGアーム
腰：随意搭配
脚：ブルージャージー
防御力：——
发动技能：睡眠无效
（注：对凯龙专用）

头：スカルSフェイス
胴：フルフルUメイル
手：モノブロスSアーム
腰：グラビドGフォールド
脚：フルフルUグリーヴ
防御力：171
发动技能：斩れ味レベル + 1
ダメージ回复速度 + 1

头：クロオビヘルム
胴：リオソウルメイル
手：クロオビアーム
腰：ガレオスUフォールド
脚：ガレオスSグリーヴ
防御力：109
发动技能：高级耳栓
砥石使用高速化
恶灵の气まぐれ
（注：单挑黑龙专用）

头：デイアブロSヘルム
胴：モノデビルSメイル
手：モノデビルSアーム
腰：ドラゴンGウィング
脚：ガレオスSグリーヴ
防御力：188
发动技能：风压[大]无效
はらへり倍加 × 1.5

头：ハンターSヘルム
胴：フルフルUメイル
手：フルフルUアーム
腰：フルフルUフォールド
脚：フルフルUグリーヴ
防御力：168
发动技能：ダメージ回复速度 + 1
体力回复アイテム强化
砥石性能半减

	男	女
头	晓丸・罗[兜]	凛・罗[钵金]
胴	晓丸・霸[胴当て]	凛・霸[胸当て]
手	レイアSアーム	レイアSアーム
腰	晓丸・霸[腰当て]	红凛・霸[腰当て]
脚	晓丸・罗[具足]	凛・罗[袴]

防御力：184
发动技能：ダメージ回复速度 + 1
ガード性能 +1

弩手专用：

头：レザーライトUヘルム
胴：バトルSレジスド
手：レザーライトUアーム
腰：バトルSコード
脚：バトルSレギンス
防御力：86
发动技能：装填速度 +2
特殊攻击强化
气绝倍加
（注：协助攻击专用）

头：ガレオスUヘルム
胴：デイアブロSレジスド
手：デイアブロSガード
腰：リオソウルコート
脚：グリーンSジャージー
防御力：99
发动技能：高级耳栓

头：ブラックSピアス
胴：バサルSレジスド
手：バトルSガード
腰：バトルSコード
脚：バトルSレギンス
防御力：94
发动技能：自动マーキング
装填速度 +2





调和炼金表

调和与炼金术是《MHP》世界里的重要部分，以下就给大家列出已经试验出的调和与炼金表。

编号	成品	素材 1	素材 2	成功几率（%）	调和数
1	回复药	药草	アオキノコ	95	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75	1

10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75	1
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75	1
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65	1
13	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
14	鬼人药グレート	鬼人药	ルビノエキス	55	1
15	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
16	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
17	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55	1
18	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
19	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90	1
20	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90	1
21	特产キノコキムチ	ドウガラシ	特产キノコ	75	1
22	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
23	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
24	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	1
25	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95	1
26	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
27	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
28	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
29	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1
30	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95	1
31	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
32	小タル爆弹	小タル	火药草	90	1
33	小タル爆弹G	モンスターの浓汁	小タル爆弹	90	1
34	大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
35	大タル爆弹G	モンスターの浓汁	大タル爆弹	75	1
36	音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1
37	ネット	クモの巢	ツタの叶	90	1
38	落とし穴	ネット	トラップツール	65	1
39	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1
40	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95	1
41	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1
42	ボロポッケル	石ころ	棒状の骨	95	1
43	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75	1
44	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95	1
45	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95	1
46	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75	1
47	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95	1
48	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75	1
49	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
50	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
51	回复笛	生命の粉尘	角笛	65	1
52	解毒笛	角笛	抗菌石	65	1
53	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
54	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
55	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	95	1
56	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	95	1
57	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90	1
58	力の爪	力の护符	老山龙の爪	75	1
59	守りの爪	守りの护符	老山龙の爪	75	1
60	LV2通常弹	カラの实	ハリの实	90	2～4
61	LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	95	2～4
62	LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90	1～3
63	LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75	1～3
64	LV3贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1～2
65	LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	90	1～3
66	LV2散弹	カラの实	龙の牙	75	1～3
67	LV3散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75	1～3
68	LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90	1

69	LV2 彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	1
70	LV3 彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95	1
71	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90	1
72	LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75	1
73	LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	95	1
74	火炎弹	カラの实	火药草	90	1
75	水冷弹	カラの实	キレアジ	75	1～3
76	电击弹	カラの实	光虫	75	2～4
77	灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75	1
78	LV1 回复弹	カラの实	药草	90	1
79	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90	1
80	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90	1
81	LV2 毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1
82	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90	1
83	LV2 麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1
84	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90	1
85	LV2 睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75	1
86	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90	1
87	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75	1
88	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75	1
89	圆盘石	圆盘石	フエールピッケル	90	5
90	铁矿石	铁矿石	フエールピッケル	90	5
91	大地の结晶	大地の结晶	フエールピッケル	90	3
92	マカライト矿石	マカライト矿石	フエールピッケル	90	3
93	ドラグライト矿石	ドラグライト矿石	フエールピッケル	90	3
94	カブレライト　石	カブレライト　石	フエールピッケル	90	2
95	ユニオン矿石	ユニオン矿石	フエールピッケル	90	2
96	红莲石	红莲石	フエールピッケル	90	2
97	狱炎石	狱炎石	フエールピッケル	90	2
98	ライトクリスタル	ライトクリスタル	フエールピッケル	90	2
99	ノヴァクリスタル	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	90	2
100	ピュアクリスタル	ピュアクリスタル	フエールピッケル	90	2
101	上龙骨	上龙骨	フエールピッケル	90	3
102	坚龙骨	坚龙骨	フエールピッケル	90	2
103	王族カナブン	王族カナブン	フエールピッケル	90	3
104	のりこねバッタ	のりこねバッタ	フエールピッケル	90	2

以下的调和需要拥有炼金术技能

105	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90	1
106	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95	1
107	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90	1
108	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95	1
109	生肉	コゲ肉	モンスターのフン	95	1
110	大タル	ツタの叶	龙骨（中）	65	1
111	小タル	ネンチャク草	龙骨（小）	75	1
112	砥石	圆盘石	龙骨（小）	90	1
113	カラの实	カラの实	铁矿石	75	5
114	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75	5
115	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75	1
116	生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	90	1
117	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75	1
118	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55	1
119	千里眼の药	雷光虫	サボテンの花	75	1
120	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65	1
121	怪力の种	カクサンの实	怪鸟の鳞	65	1
122	忍耐の种	ドスランポスの爪	ハリの实	65	1
123	はじけイワシ	サシミウオ	トウガラシ	75	1
124	モンスターの浓汁	にが虫	モンスターの体液	55	1

完成上述所有的调和项目以后，与村子里移动的商人对话，他会给你“调和书G・炼金篇”

秘技大放送

PSP 恶魔战士编年史 混沌之塔

日版 游戏原名 ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワ

◆隐藏角色选用法



选用"提线木偶"

在街机模式的选人画面，将光标移动到"？"处，然后按7下Start键，最后按任意拳脚键确定便可。"提线木偶"每一局开始都会变成你对手的样子。

选用"阴影"

在街机模式的选人画面，将光标移动到"？"处，然后按5下Start键，最后按任意拳脚键确定便可。"阴影人"会自动俯身到打败的对手身上，下一局就变为那个人出战。

选用"Oboro Bishamon"

在任意模式下的选人画面，将光标移动到"Bishamon"上，按住Start键确定即可。

◆隐藏菜单

按住L键然后再进入Option菜单，便能开启隐藏的EX Option菜单。

PSP 山脊赛车PSP

日版/美版/欧版 游戏原名 Ridge Racer

◆镜像赛道



在SINGLE RACE、TIME ATTACK模式中选择赛道时按住Select再确定，会出现镜像赛道。

◆无限氮气

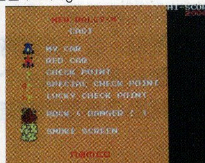
而在SINGLE RACE、TIME ATTACK模式的确认画面中按住Select进入比赛，会取得无限氮气。大家好好享受无限冲刺的快感吧。

◆隐藏赛车

根据游戏难度上升，赛车的等级会不断上升。一共有6个等级，等级越高速度越快。然而游戏中还有些赛道的等级是"特殊"，这些特殊的赛道便需要隐藏赛车来进行。

前三辆赛车的取得就需要靠玩家的实力了。分别在第19、20、21关中的追逐赛中击败它们便可。而最后一辆赛车要先开启隐藏模式。然后在迷你游戏《RALLY-X》中取得5万分以上的成绩后再进入WORLD TOUR，会收到一个信息，这样便可得到这辆隐藏车辆RALLY-X。

◆迷你游戏的隐藏指令



▲在这个画面下输入指令

选择迷你游戏关卡

在介绍画面处按顺序输入R、△、L、L、○、×后进行的关卡选择。

增加迷你游戏难度

在介绍画面处同时按下R、L、↑，画面变灰，敌车变黑，难度猛增。

◆隐藏动画

游戏中完成特定关卡能取得车体设定图片以及动画，具体如右表格：

奖励	达成条件
取得车体设定集1	完成EX Tour 37
取得车体设定集2	完成EX Tour 38
取得车体设定集3	完成EX Tour 39
取得《Rave Racer Arcade》片头动画	完成EX Tour 36
取得《山脊赛车4》片头动画	完成EX Tour 33
取得《山脊赛车》片头动画	完成EX Tour 34
取得《山脊赛车》2004 E3 Demo影像	完成EX Tour 35

PSP 波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

日版 游戏原名 ポポロクロイス物语 ピエトロ王子の冒険

◆避免恶性BUG



在PSP版的《波波罗物语》发售两天内，部分玩家就发现有让游戏无法继续的恶性BUG。而不久官方就公布了解决办法。只要在"冰之魔王篇"的第4章"小さな平穏"的那段自由时间内，不要去乘坐"ガミガミシティ"中的动力塔的电梯便可。否则的话在"暗之狮子王篇"第2章通过"铁の桥"时便会出现主角掉下桥的现象。另外"冰之魔王篇"第4章只要在王城里说两句话就过了，大家可不要乱跑哦。

PSP 真·三国无双

日版 游戏原名 真·三国无双

◆副将复制大法



首先要有两块MSD，然后通过PC复制自己的存档到另一块里面去。OK！复杂的操作开始了：

我们把存档MSD定为1＃和2＃，在游戏里插入1＃MSD，LOAD好之后，在副将幕舍里选择副将交换，把你要复制的副将放到备选里面。退出的时候他会提示你存储，OK，存。然后回到OPTION里面，这时候换上2＃MSD，在MEMORISTICK里面选择LOAD，读取这块记忆棒里的进度，再次回到副将幕舍里选择副将交换，选受取。他会提示你插入另一块记忆棒，然后插入1＃之后按○。

这时候开始把你曾经选择备选的副将拉回来。OK之后会让你再次存储，这次存的是2＃MSD，他把这里的备选武将删除。存好之后会再次提示你插入另一块记忆棒，然后插入2＃之后按○，存储……

这时候你已经将1＃记忆棒的副将复制到2＃记忆棒了，关键是要在OPTION里面读取进度。因为进度并不是实时从MSD里面读取，所以在切换MSD的时候要再次从OPTION里面读取一下才可以。如果继续复制，就插入1＃MSD读取一下，重新操作就可以了。

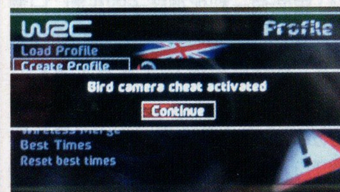
挺麻烦的，但是绝对有效。复制之前要备份你的记录，因为如果你期间手段不正确，很可能你的副将就会在备选里面留着了，还好可以拉回来……

PSP 世界拉力锦标赛

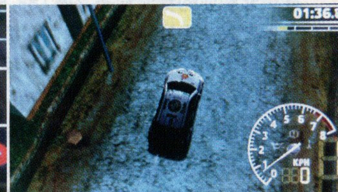
欧版 游戏原名 WRC

◆隐藏的鸟瞰视点

新游戏开始时输入签名"dovecam"，驾驶时的视点会变为鸟瞰视点。



▲输入指令成功后会出现提示。



▲鸟瞰视点的挑战性较高，因为前方视线不够远。

PSP 死神 Bleach 灵魂升温

日版 | 游戏原名 BLEACH ヒート・ザ・ソウル

◆影像出现方法



动画	出现方法
开场动画	收集30枚卡片
结局动画(一护)	完成一护的故事模式
结局动画(ルキア)	完成ルキア的故事模式
结局动画(チャド)	完成チャド的故事模式
结局动画(织姬)	完成织姬的故事模式
结局动画(石田)	完成石田的故事模式
结局动画(恋次)	完成恋次的故事模式
RADIKON动画	收集110枚卡片

◆卡片收集的奖励

收集卡片数	效 果
10	"SOUND"模式出现、CHARACTER VOICE"一护"追加
20	"GALLERY"模式出现、CHARACTER VOICE"ルキア"追加、GALLERY"一护"追加
30	CHARACTER VOICE"チャド"追加、MOVIE"OPムービー"追加
40	CHARACTER VOICE"织姬"追加、GALLERY"ルキア"追加
50	隐藏角色"阿散井恋次"出现、CHARACTER VOICE"雨龙"追加
60	CHARACTER VOICE"恋次"追加、GALLERY"チャド"追加
70	STORY"恋次"追加、SYSTEM VOICE"一护"追加
80	SYSTEM VOICE"ルキア"追加、GALLERY"织姬"追加
90	SYSTEM VOICE"チャド"追加
100	"BLOCKON"出现、SYSTEM VOICE"织姬"追加、GALLERY"雨龙"追加
110	SYSTEM VOICE"雨龙"追加、MOVIE"RADIKONムービー"追加
120	SYSTEM VOICE"恋次"追加、GALLERY"恋次"追加
130	SYSTEM VOICE"コン"追加、GALLERY"サブキャラクター"追加
134	"BROCKON"2P对战出现、SYSTEM VOICE"白哉"追加

PSP 永恒传说

日版 | 游戏原名 Tales of Eternia

◆无限极光剑



条件:1P控制リッド在×特技键上设置雷神剑，当リッド消耗HP到可以使用极光壁且TP在150以上时。

对象：理论上是任意，实际上体积越大越容易，比如斗技场世界里面的红色大恐龙，另外敌人在版边非常容易使用。

操作：使用雷神剑命中对手，动作结束前(2HIT字样出现时)按START暂停，然后按住○×□，再按START暂停解除，极光壁就会发动。在极光壁未结束前（大概10HIT左右时）按START再次暂停，然后按住摇杆"上"之后解除暂停，同时连打○，成功的话リッド会跳跃起来在空中使用极光剑，之后你要做的事情只是按住滑杆的"上"就OK了。

说明：熟练以后就不用一直切换暂停了，雷神剑还可以用风雷神剑代替，大家自己多试验吧。

◆快速升满 HP 值和 TP 值

正常游戏下，没有使用加HP值和TP值的药是很难把主角们的HP值和TP提升到9999和999的。增加HP值和TP值的药在游戏正常流程中只有少量，根本不足以加满，所以我们要找别的方法。

去王都英非利亚的竞技场，去参加世界一决定赛，第一场对1个剑士2个魔法师，魔法师（133号怪物）有25%几率掉"转换药水"和3%几率掉セボリー（TP上限上升5%)；第二场对2只火鸟和1条火龙，火龙(217号怪物）有10%几率掉セヅー（HP上限上升5%）和8%几率掉レットセヅー（HP上限增加10%）；第三场2条火龙和1条巨龙，火龙掉的物品同上，来回几次就可以得到大量提升HP和TP的道具。建议在MANIA难度下来挑战，这样可以提高物品获得的几率。

◆快速获得 15 个复活人形

在英非利亚的安非利多之墓（88，64）里面有一种死神样子的东西，只要给它撞到就会发生战斗，怪物里有两个蓝色的星星（189号怪物），他们有10%的几率掉复活人形，只要我们来回打几次，很快就会有15个复活人形了。

◆提升未修得料理的熟练度

有些料理并未修得，但是还是有办法提升它的熟练度，方法就是利用"ヤミ锅"。在食材中只留下未修得料理的3种材料，然后使用"ヤミ锅"制作料理，便可提升这个未修得料理的熟练度了。

PSP 太鼓之达人 携带版

日版 | 游戏原名 太鼓の达人 ぽ～たぶる

◆让鼓点消失



签名时把名字定为"ますたぁ"(注意最后为"ぁ"是小字)，这样在游戏中演奏时，所有的鼓点都会消失不见，只有下方有字提示，难度不小哦，大家不妨挑战一番。

◆一次达到"大达人"称号

开始新游戏时，输入自己的名字为"たいこの"，确定后返回刚才的选择画面，按Start键，选择"名前を编集"，将签名重新改名为"たつじん"，确定后再次返回，再按Start键编辑签名，最后输入"ぽたぶる"，成功后会听到一声特别的音效，之后进入游戏，随便选一首曲子，即使乱打一通，最后的得分也会是"99999"，于是称号一下子便可达到最高的"大达人"。是不是很强的秘技啊？其实输入的那些日文字，连起来读就是本作的标题——《太鼓之达人 携带版》

PSP 天地之门

日版 | 游戏原名 天地の门

◆追加剑谱和道具下载



只要利用PSP的网络功能，玩家就可以下载到特殊的剑谱和道具。本作的官方网站上经过一段时间就会公布下载密码，只要输入这些密码，就可以得到这些珍贵的剑谱和道具。

剑谱/道具	密码
天仙剑	しぢとてけ
西马的首饰	れあぼうぐ
西马的发卡	てえいいあ
西马的腕轮	そさくてと
西马的指环	ららのりあ
西马的耳环	りもつなけ

剑谱/道具	密码
西马的足轮	ふぁみつう
白虎无式·白虎六段无型	かけまつす
朱雀无式·朱雀六段无型	ぱけんとか
青龙无式·青龙六段无型	青セイリュ
麒麟无式·麒麟六段无型	まりとまか
玄武无式·玄武六段无型	すみえあぴ

PSP 三国志VI

日版 | 游戏原名 三国志Ⅵ

◆让武将获得全技能



这个秘技只适合新武将登录，登录新武将时，武将类型（タイプ）除了"初期型"之外，还有6种，随便选择一个类型，决定后回到标题画面（期间会出现保存提示），然后再次选择登录武将，对刚才已经登录的武将资料进行修改，将武将类型改成其他的，决定后返回标题画面，然后再次进入武将登录画面对武将资料进行修改，把武将类型再次改换成另一个，不断重复，将6个类型都登录过之后，进入游戏你就会发现，这个新武将已经学会了全部技能。

登录新武将时选6个类型其中一个、进入游戏、储存后回武将登陆菜单、再换个类型再登陆、进入游戏……直到把所有类型都登过，就全技能了。

◆征兵秘技

游戏中进行征兵时，将选择框停留在"兵科"上，按三下Select键，便可选择所有兵种了，包括铁骑、蛮族、山岳等等。

◆无双型武将

游戏可登录的新武将数目最大30人，如果登录了29名新武将之后，第30个登录的新武将将可选择"无双"这个类型，基本能力值全都在95以上，不过只能登录一个。

PSP 英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪

日版 游戏原名 英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫

◆前期快速赚钱法

游戏的前期会有一种叫ア・バータル的怪物身上有一种装饰品パワーリスト可以卖600元，我们可以利用麦尔的特殊技来偷，偷够10个再拿去卖就有6000元的收入。这对游戏前期来说可是天文数字啊！多偷几次就能成为万元户了。

PSP 南梦宫博物馆

日版 游戏原名 ナムコミュージアム

◆一碟双打

这款游戏中的《吃豆人ARRANGEMENT》可以进行无线联机，两名玩家可以合力闯关，但是必须每人都要有一张游戏碟，下面的方法可以让你只要一张碟便可进行双人联机。具体如下：

选择《吃豆人ARRANGEMENT》的联机模式，新建联机游戏（"ゲームを开催する"），然后会出现等待玩家加入的画面，此时将UMD拿出来，画面会出现提示问是否中断游戏，选择"否"（いいえ），然后将UMD插入另一台PSP，进入游戏后选择加入联机。此后两台机都会出现LOADING，那就把UMD换着插入PSP，让它们都读过去，都进入游戏后便OK了。虽然麻烦一点，但是的确可行。

PSP 水银

日版 游戏原名 【Hg】ハイドリウム

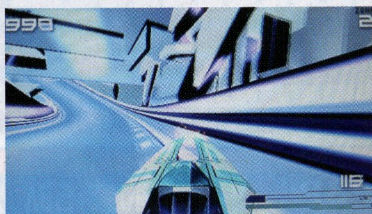
◆开启所有关卡

《水银》是一款颇具创意的游戏，玩起来很容易中毒，不过游戏难度不低，下面告诉大家一个秘技，一次开启所有关卡。

首先在主菜单选择双人联机模式，然后输入"HG?"作为签名，之后退出，然后开始正常游戏，在选择舞台的画面，同时按住L键和R键，再按下Select键便可开启所有关卡了。如果按住L+R再按一次Select便可关闭所有关卡。

PSP Wipeout Pure

日版 游戏原名 Wipeout Pure



◆开启Classic锦标赛

完成Classic所有赛道后，Classic锦标赛便会出现。

◆开启Zone模式下的更多赛道

在Zone模式下的各条赛道达成一定条件便能开启新的赛道。

赛道	开启条件
Coridon 12	在Mallavol中通过25个区域
Mallavol	在Pro T020赛道中通过25个区域
Syncopia	在Coridon 12 赛道中通过30个区域

PSP 极限滑雪 征途

美版/日版/欧版 游戏原名 SSX On Tour



◆无限得分

在游戏中你经常会遇到要求你尽可能多的得分、而没有时间限制的任务或比赛。此时就可以使用以下这条秘技，基本上无论它要求多少分都是可以完成的。

首先先用↓键将速度减到最低，然后只要按住方向左键或是右键，再不停地按×键跳跃就可以了。你会发现人物几乎是在原地不停地小跳，短时间就可以累积大量的连击数，只要你有耐心，绝对可以得到你想要的任何分数。

PSP 脱狱潜龙 清算

日版 游戏原名 Dead to Rights: Reckoning



◆开启"超级警察"模式和挑战模式

将Normal难度爆机后，便可开启"超级警察"(Supercop)模式和挑战模式，(Challenge)，"超级警察"模式的难度比Normal更高；而挑战模式下，中途不能存档。

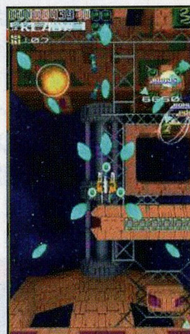
◆开启作弊选项

在"超级警察"模式下（注意必须这个模式），打过一定关卡后，一些作弊选项便会一一开启，具体如右表：

开启作弊选项	达成条件
获得Maxine装束	打过Mansion关卡
获得全部武器	打过Villa关卡
获得Cabal Boss装束	打过Dockyards关卡
无限狗狗	打过Under Rink关卡
无限子弹	打过Train Yards关卡
无限子弹时间	打过Back Streets关卡
HP无限	打过Rooftops关卡
Q版模式	打过Pink Starfish关卡

PSP 星际战士

日版 游戏原名 Star Soldier



◆开启BOSS挑战模式

只要将游戏爆机一次（任意难度都可）便可开启直接挑战所有BOSS的"BOSS挑战模式"。

◆开启选关模式

只要完成"BOSS挑战模式"便可开启"选关模式"，可以自由选择所有关卡。

◆开启"God"难度

只要完成"Hard"难度的第10关，便可让更高难度的"God"难度出现，同时可以自由选择关卡。

◆开启音乐测试模式

在Naomal难度下，以3架飞机在"2分钟模式"和"5分钟模式"获得高分就可以开启音乐测试模式。

PSP 蜘蛛侠2

日版 游戏原名 Spider-Man 2



◆选关

只要以100%的完成度将游戏爆机一遍，再次开始游戏时以"FLUWDEAR"签名，便可在Option菜单中自由选关。

密码	效果
WARPULON	开启所有关卡
MYHERO	直接购买所有动画
POPPYCORN	直接开启所有动画
NERGETS	生命值无限
FILLMEUP	蜘蛛丝无限

◆作弊码

在游戏的Options-Special-Cheats选项中，输入特定密码可以获得不同的效果，如左表：

PSP 极品飞车 地下狂飙

日版 游戏原名 Need for Speed Underground Rivals



◆获得4辆BOSS级车

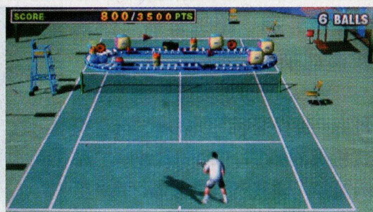
游戏中有4辆隐藏BOSS车能被开启，你需要在游戏中使用专门的车辆在专门级别的比赛中战胜对手。它们分别是：

BOSS车	获得条件
DJ Wes：雪佛兰科尔维特Z06	驾驶一辆日产车在TROPHY级别的BOSS赛道中战胜他
GT King：尼桑天际线 R34 GTR	驾驶一辆美国车在TROPHY级别的BOSS比赛中战胜他
Tank：1969 道奇 Charger	驾驶一辆日产车在CUP级别的BOSS赛道中战胜他
Triple Dub：富士翼豹 WRX STi	驾驶一辆美国车在CUP级别的BOSS比赛中战胜他

PSP VR网球 世界之旅

美版/欧版 游戏原名 Virtua Tennis：world Tour

◆隐藏指令



在游戏的主菜单画面，按住L键，然后输入特定的指令便可获得特殊的效果，如果想取消，只要再次输入便可。具体如下表：

指令	效果
→、←、→、→、↑、↑、↑	获得所有球拍和衣服(在Home)
↑、↓、←、↓、△、△、△	在“世界之旅”模式最初即拥有一百万资金
↑、↓、→、↓、△、□、△	在“世界之旅”模式每星期赚2000元
↑、↓、←、→、←、←、←	黑白模式(变为黑白画面)
↑、↓、←、→、□、□、□	开启所有场地
↑、↓、↑、↓、□、△、□	获得隐藏角色King和Queen

◆神奇的小游戏

想在世界之旅（WORLD TOUR）模式里快速提高你的发球水平吗？那就来玩骄傲的狙击手（PRIZE SNIPER）这个小游戏吧，就是那个用发球击落传送带上物品的小游戏。这个小游戏中好像存在一个BUG，具体表现为有时传送带上的东西会莫名其妙地全部掉下来，从而让你获得极大的得分。我最高一次竟然的了65000多分，经验值狂升。具体的出现方法还不明确，但经过多次试验证明在以下情况之一比较容易出现：

1.发球力量达到MAX。
2.一个球击中多个物品。
3.女选手出现机率更高。
4.选手位于右侧发球时。
5.尽量拖延时间，发球不要太快。(开始自己发两球，就可以开始等待让电脑自己进行了。)

PSP 古惑狼赛车

日版/美版 游戏原名 Crash Tag Team Racing

◆获得PS2版的联动



PSP版《古惑狼赛车》是可以与PS2版《古惑狼赛车》进行联动的，联动方式是用USB线连接PSP和PS2，当然两者都要放入《古惑狼赛车》的游戏。联动后，PSP版能获得PS2版中的特别赛道、特别赛车。具体包括：

赛道	Extinction Party
赛道	Jungle Rumble
赛车	古惑狼PS2版特别赛车
赛车	CrunchPS2版特别赛车
赛车	Neo Cortex PS2版特别赛车
赛车	Nina PS2版特别赛车
赛车	Pasadena PS2版特别赛车

◆秘技

同时按住L1 + R1，依次输入×、○、○、□	领头小鸡
同时按住L1 + R1，依次输入×、□、△、○	所有head up失去能力
同时按住L1 + R1，依次输入○、○、△、△	高速
同时按住L1 + R1，依次输入□、○、□、○	日本人皮肤
同时按住L1 + R1，依次输入×、○、○、×	跑入车内立即KO
同时按住L1 + R1，依次输入○、○、△、□	玩具车

PSP 金刚

美版/欧版 游戏原名 Peter Jacksons King Kong

◆选择结局

在extras菜单内花250000点购入。

◆隐藏画廊

开启画廊模式，条件是完成一遍游戏。



PSP 小死神

美版 游戏原名 Death.JR

◆全部隐藏密码



作为SONY首次展现PSP机能的作品，其游戏中所拥有的秘技数量绝对能与GTA相媲美。输入以下指令前，按下Start键暂停，按住L、R两键开始输入：

指令	效果
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○	获得所有武器和升级装备
△、△、×、×、□、○、□、○、↓、→	子弹全满
↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△	无敌
△、△、×、×、□、○、□、○、→、↓	无限弹药
↑、↑、↓、↓、△、△、×、×、△、△	增加一个“潘多拉协助”的储存槽
↑、↑、↓、←、△、△、□、×、○、□	改变连击后出现评价的语句
△、○、×、□、△、↑、→、↓、←、↑	大头模式
△、□、×、○、△、↑、←、↓、→、↑	大镰刀模式
↑、→、↓、←、↑、△、○、×、□、△	射出去的子弹在击中物体后变成一幅画
↑、←、↓、→、←、△、□、×、○、□	关卡中的障碍物无须收集敌人的灵魂就可开启
↑、↑、↓、↓、↑、→、↓、←、×、×	添满“潘多拉协助”槽
↑、↑、↑、↑、↓、↓、↓、↓、×、×	解放所有同伴和打开所有关卡(你必须进入任意一个关卡再重新回到博物馆以激活秘籍)
←、←、→、→、←、→、←、→、×、×	解放同伴西普
↑、↑、↓、↓、×、○、△、□、×、×	增加生命最大值
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	改变怪物的颜色并使镰刀带上华丽的光影效果
△、↑、○、→、×、↓、□、←、△、↑	怪物的数量保持为奇数且镰刀带上华丽的光影效果
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、□	直接跳到关卡Advanced Training
↑、△、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Basic Training
↑、△、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Big Trouble in Little downtown
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、△	直接跳到关卡Bottom of the Bell Curve
↓、×、↑、△、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Burn it down
↓、×、↓、×、↓、×、↓、△、↑、×	直接跳到关卡Final Battle
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↑、×	直接跳到关卡Growth Spurt
↓、×、↓、△、↑、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Happy Trails Insanitarium
↓、×、↓、×、↓、×、↓、△、↓、×	直接跳到关卡Higher Learning
↓、×、↓、×、↓、△、↓、×、↓、×	直接跳到关卡How a Cow Becomes a Steak
↓、×、↓、×、↑、△、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Inner Madness Stage
↓、×、↓、×、↓、×、↑、△、↓、×	直接跳到关卡Into the Bo×
↓、△、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Moving on up
↓、×、↓、△、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡My House
↓、△、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Seep's Hood
↓、×、↓、×、↓、△、↑、×、↓、×	直接跳到关卡Shock Treatment
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↑、△	直接跳到关卡The Basement
↓、×、↓、×、↓、×、↑、×、↓、×	直接跳到关卡The Burger Tram
↓、×、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡The Corner Store
↑、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡The Museum
↓、×、↓、×、↑、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Udder Madness
↓、↓、↑、↑、←、→、←、→、□、△	给武器换个名字
→、↑、↓、↑、△、↑、←、□、△、→	无需零件升级武器

PSP 海豹突击队 烽火战歌

美版 游戏原名 SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

◆获得隐藏角色



完成单人模式和紧急行动中的一些任务可以开启一些隐藏角色，这些隐藏角色可以在多人游戏模式中选用，具体出现条件如下：

隐藏角色	出现条件
Benito Salazar Zayas	完成“Socom 3”中的波兰任务
Dr. Basia Mironova	完成“Socom 3”中的南非任务
Colonel Al-Kamil Sarwat	完成“Socom 3”中的南非任务
Gamal Imad	完成“Socom 3”中的亚洲任务
Elite Seal	完成“Socom：FTB”中的所有紧急行动

◆获得武器

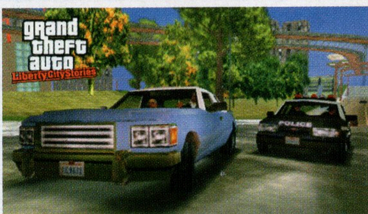
9mm SMG	完成“Socom 3”中的北非任务
ZX25	完成“Socom 3”中的南亚任务
STG77	完成“Socom 3”中的波兰任务

PSP 横行霸道 自由城故事

美版 | 游戏原名 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

◆秘技大放送

在游戏进行中输入一些特殊指令就能获得各种效果，具体如下表。注意直接输入便可，并不需要按暂停，成功后会有提示。



输入指令	效果
↑、□、□、↓、←、□、□、→	获得第一套武器
↑、○、○、↓、←、○、○、→	获得第二套武器
↑、×、×、↓、←、×、×、→	获得第三套武器
□、□、R、×、×、L、○、○	抢劫汽车时，司机变得会反抗
△、△、R、□、□、L、×、×	路上的交通信号灯全部变成绿色
△、R、L、↓、↓、R、R、△	所有的车辆都变成银色
○、○、R、△、△、L、□、□	Black Cars
↓、↓、↓、○、○、×、L、R	大头模式
○、×、↓、○、×、↑、L、L	车子可以在水中行驶
○、→、×、↑、→、×、L、□	将摩托车的轮胎变小
↑、↓、○、↑、↓、□、L、R	将天气变为晴天
L、↓、←、R、×、○、↑、△	自杀
L、L、←、L、L、→、×、□	摧毁所有汽车
L、R、L、R、↑、↓、L、R	播放游戏制作人员名单
L、L、←、L、L、→、○、×	加快游戏中时间的流逝
R、R、L、R、R、L、↓、×	加快人物的动作
↑、↓、△、↑、↓、×、L、R	将天气变为雾天
L、R、○、L、R、×、L、R	加满装甲值
L、R、×、L、R、□、L、R	加满HP值
↓、↓、↓、△、△、○、L、R	有一个女孩跟着你
L、R、△、L、R、○、L、R	获得250000元
L、L、△、R、R、×、□、○	永远不被通缉
↑、↓、×、↑、↓、△、L、R	将天气变为阴天
L、L、R、L、L、R、↑、△	路人都攻击你
R、R、L、R、R、L、→、○	路人都拥有武器
L、L、R、L、L、R、←、□	路人大暴动
L、↑、←、R、△、○、↓、×	Perfect Traction
↑、↓、□、↑、↓、○、L、R	将天气变为雨天
L、↑、→、R、△、□、↓、×	提高媒体的注意度
L、R、□、L、R、△、L、R	提高被通缉的等级
L、L、←、L、L、→、□、△	Random Ped Outfit
R、△、×、R、□、○、←、→	减缓人物的动作
L、L、←、L、L、→、△、○	Spawn Rhino
△、○、↓、△、○、↑、L、L	Spawn Trashmaster
L、L、○、R、R、□、△、×	将天气变为晴天
↓、↓、↓、×、×、□、R、L	将游戏的画面倒置
△、△、△、↑、↑、→、L、R	将倒置画面恢复正常
×、×、R、○、○、L、△、△	White Cars

◆月亮变大了

在夜晚的时候，拿出你的狙击枪，对准月亮打去——月亮竟然变大了！再开一枪，又大了一圈，真是神奇的月亮。不过多开几枪后月亮会变回正常的大小。

◆直升机有了车轮

驾驶一辆直升飞机去Portland岛的Pay 'n Spray 武器店，然后小心地将它塞进店里，你必须保证门关闭的时候不会将直升飞机压爆掉，这样当门再次打开的时候，你就会发现你的直升飞机已经装了轮子了。

PSP 星球大战 战斗前线2

美版 | 游戏原名 Star Wars: Battlefront II

◆超强秘技

在单人模式（Singleplayer）中，按START暂停游戏，然后输入以下指令，听到“叮”一声以后可获得以下效果，再输入一次为取消秘技效果。



密码	效果
↑、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、↓ ←、→	无限弹药
↑、↑、↑、←、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、←、→	无敌

PSP X战警2 末世降临

美版/欧版 | 游戏原名 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

◆秘技大放送



在“Review Computer”电脑中输入

输入指令	效果
→、←、←、→、↑、↑、→、Start	开启所有连环画书
←、→、→、←、↓、↓、←、Start	开启所有影像

在团队管理界面下输入

输入指令	效果
→、←、←、→、↑、↑、↑、Start	开启所有的隐藏角色
←、→、←、→、↓、↑、Start	开启所有的技能
↑、↓、↑、↓、←、↑、←、→、Start	等级99

在Forge或者Beast那里购买装备的时候输入

输入指令	效果
↑、↑、↑、↓、→、→、Start	100,000块

在暂停画面内输入

输入指令	效果
←、↓、→、↓、↑、↑、↓、↑、Start	无限X力量
↑、↑、↑、↓、↑、↓、Start	超级速度

在冒险屋模式下输入

输入指令	效果
→、→、←、←、↑、↓、↑、↓、Start	开启冒险屋所有任务

PSP 哈利·波特与火焰杯

美版 | 游戏原名 Harry Potter and the Goblet of Fire

◆开启迷你游戏

美版/名称	游戏原名/条件
Wizard pairs	完成一遍游戏
Exploding Snap	拿到2个男巫盾
Dugbog Bulb Raid	拿到5个男巫盾
Niffler Time Challenge	拿到8个男巫盾

◆开启新任务

美版/名称	游戏原名/条件
Moody's Challenges	任务“塔罗森林”的任务
Defense Against The Dark Arts (Lesson 1)	完成开场任务

PSP 麦登 美式橄榄球06

美版 | 游戏原名 Madden NFL 06

◆秘技大放送

在游戏主菜单内输入密码：

全明星队	按住L后，按下○+□
Donovan McNabb的金色麦登卡	在管理区域内输入"8Q2J2X"

PSP ATV越野机车大赛

美版 | 游戏原名 ATV Offroad Fury: Blazin' Trails

◆秘技大放送

从主菜单进入Option，然后在Player Profile选项中的“ENTER CHEAT”中输入：



密码	效果
All Access	开启除“愤怒单车”外的所有东西
$moneybags$	得到1500金钱
Billboards	开启所有的音乐
Dubs	开启所有的轮胎
Duds	开启所有的骑手
N0GAME	开启所有的要素
SMOG TEST	开启尾气
TO LAZY	开启除“愤怒单车”外的所有越野摩托车
TRICK IT OUT	开启所有的零件
+THREE	开启“破坏爪”越野摩托车

PSP 美国职业冰球联盟

美版 | 游戏原名 Gretzky NHL

◆开启所有要素

在“Gretzky Challenges”中，游戏暂停后，输入“SHOENLOC”。

PSP 美国职业冰球2006

美版 | 游戏原名 Gretzky NHL '06

◆开启所有要素

在“unlock screen”中，游戏暂停后，输入“CONHEOSL”。

PSP 骷髅骑士

美版/欧版 游戏原名 MediEvil：Resurrection



◆打开作弊选项

在游戏中先按Start键暂停，然后按住R键，顺序输入"↓、↑、□、△、△、○、↓、↑、□、△"，便可开启一个作弊菜单，在其中可以选择全部的武器。

◆无敌

如果过关前让火烧着，而且等HP只剩1点时过关，过关后HP会变为0，但此时主角便会变为无敌状态，不会再受到任何伤害。比较容易实现这个秘技的关卡是Return to sleeping Village这关，关底的boiler guards可以很容易让你着火。

PSP 烈火战车 迎头痛击

美版/欧版 游戏原名 Twisted Metal Head-On

◆秘技大放送

在任何时候输入，多人模式下不可用。

invunerable	→、←、↓、↑、L和R一起按下
杀手武器	×、×、↑、↑、L和R一起按下
无限弹药	△、△、↓、↓、L和R一起按下
机关枪	按住L和R后依次按×、△、×、△
生命恢复	按住L和R后依次按△、×、□、○
武器威力提升	按住L和R后依次按△、△、↑、↑

PSP 托尼霍克 地下滑板2

美版 游戏原名 Tony Hawk's Underground 2

◆秘技大放送

在游戏OPTIONS菜单内输入密码：

birdman	开启THPS1托尼霍克
tightrope	完美的栏杆平衡技术

PSP FIFA足球

美版 游戏原名 FIFA Soccer

◆通过挑战模式

在主菜单界面按住L、依次输入□、○、□、×、○。

◆球员谈话

在主菜单界面依次输入↑、←、R、L、×、○、△，这样你便能和球员在比赛的时候进行交谈。

PSP 弹珠台名人堂

美版/欧版 游戏原名 Pinball Hall of Fame

◆秘技大放送

在"Enter Code"处输入以下密码：



HOT	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
PGA	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
BIG	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
UNO	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
NYC	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
PBA	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
HEF	开启相对应的弹珠台，并自由游戏
CKF	开启特色弹珠
BZZ	开启菜单选项里所有内容

PSP 战国Cannon

日版 游戏原名 战国キャノン

◆开启全部隐藏要素

在"press start"字样的标题画面下，依次按3次←、1次↓、9次→，听到男人的声音既为成功。

◆火力全满

在游戏中按下start暂停后，依次按3次↑、3次↓、7次↑，听到音效即为成功。

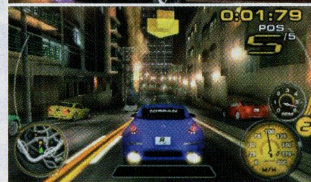
PSP 湾岸 午夜俱乐部3

美版 游戏原名 Midnight Club 3：DUB Edition

◆秘技大放送

进入option菜单中的cheat codes选项后输入密码：





getheadj	黄色微笑头
getheadm	雪人头
getheadn	骷髅头
getheadk	南瓜头
getheadl	兔子耳朵
allin	开启特别地区
dfens	开启特殊的Agro槽
ontheroad	车辆永不磨损
roadtrip	开启亚特兰大和底特律的赛道
crosscountry	开启街机模式下所有城市赛道
fillmeup	氮气无限

PSP 街头橄榄球2 释放

美版 游戏原名 NFL Street2 Unleashed

在主菜单选项里输入以下密码，只适用于单人模式。

◆秘技大放送



密码	效果
EAASFSCT	AFC东部全明星队
SAOFUCTH	AFC南部全明星队
WAEFSCT	AFC西部全明星队
NAOFRCTH	AFC北部全明星队
NNOFRCTH	NFC东部全明星队
SNOFUCTH	NFC南部全明星队
ENASFSCT	NFC西部全明星队
NNAS66784	NFC北部全明星队
Reebok	短角羚队
EAField	EA领域
str2mkryz	传说之队
BIGSmash	球员巨大化
Shrunken	球员微小化

密码	效果
NozBoost	无限Turbo
GlueHands	不能进行探索
GreasedPig	其他队伍探索
BIGPig	球巨大化
GottaBDShoes	最高速度
MagnetHands	最大抓力
BlastTackle	最大冲力
SighsMatters	随意创造球员
RuinedPicnic	蚂蚁模式

PSP 智能炸弹

美版 游戏原名 Smart bomb

◆开启隐藏模式

在标题画面下，出现"press start button"字样后，输入以下密码即可开启隐藏模式。

密码	效果
↓、→、↑、←、→、○、□	挑战模式、特别模式、街机模式下的所有难度、故事模式中的所有炸弹

PSP 大众高尔夫

美版 游戏原名 Hot Shots Golf：Open Tee

◆开启要素开启

开始新游戏的时候，将名字输入"5TNEPO"，便能开启游戏中所有要素。

PSP 美国职业棒球

美版 游戏原名 MVP Baseball

◆开启所有奖金

方法：在"My MVP"项目中，创造一个球员，并将其命名为"Dan Carter"，成功后便能看见信息提示。

PSP 极品飞车 最高通缉5-1-0

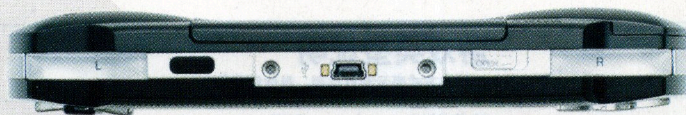
美版 游戏原名 Need for Speed Most Wanted 5-1-0

◆奖励

输入"!bacon"作为你的名字，便能够得到10万美元和所有的警车。

2005

PSP游戏最强年鉴



制作 掌机王全体编辑

PSP 游戏年鉴说明

本年鉴收录2004年12月至2005年12月期间发售的日版、美版、欧版共157款PSP游戏，除部分“《Best Price》系列”的廉价版游戏没有收录外，这3个地区发售的绝大部分PSP游戏都有收录。由于有些游戏会发售不同地区的版本，为避免重复，不同地区版本的同一个游戏我们只收录先发售的版本，不过在备注栏我们会注明其他地区版本的发售时间。年鉴收录的每款游戏都有详细的资料和游戏介绍，并有我们给出的推荐度，希望能成为大家查询资料或者购买游戏的参考。

■游戏中文译名

■游戏原名

未名传奇 刀锋兄弟会

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

推荐度 8

◆SOE◆A·RPG◆2005年3月22日◆美版

◆1～4人◆160KB◆39.99美元◆13岁以上

◆备注：2005年9月1日（欧版）/2006年3月9日（日版）

本作是PSP上一款原创A·RPG，并随美版PSP首发。游戏以剑与魔法的世界为背景，讲述4位英雄为了对抗邪恶的入侵，寻找传说中的刀锋兄弟会，最后借助英灵遗物的力量战胜邪恶的故事。游戏采用了经典的《暗黑破坏神》的系统，玩家最初可以用骑士、炼金术士、德鲁伊、狂战士4名不同职业的角色中选择一人开始冒险，通过不断打倒敌人来提升自己的等级和能力，并慢慢学会新的技能。游戏采用任务制，通过完成一个个委托来不断发展剧情。游戏的画面素质非常高，场景描绘细腻，不过场景重复率偏高。本作支持最大4人无线联机，合作冒险无疑是游戏最大乐趣。

■游戏包装封面

■游戏实际画面

■游戏分项评分

画 面 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆

音 乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

■ 推荐度

我们根据游戏的品质以及内容给出的推荐分数，满分为10分。

◆游戏发行商／制作商◆游戏类型◆游戏发售日◆游戏版本

◆游戏人数◆记忆容量◆售价◆推荐玩家年龄

◆备注信息（包括其他版本发售日期、限定版情报、游戏对应周边）

■ 游戏介绍

以260字左右的篇幅，介绍该游戏的大致特点，以便让大家对该游戏有一个基本的认识。某些比较重头的游戏我们会用500字左右的篇幅进行介绍。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

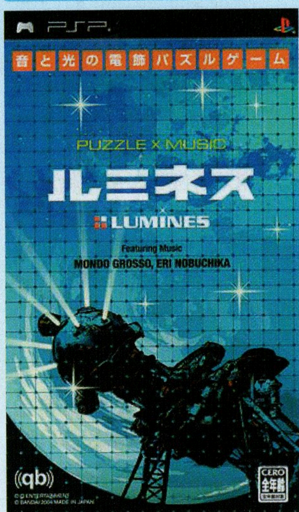
简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

LUMINES

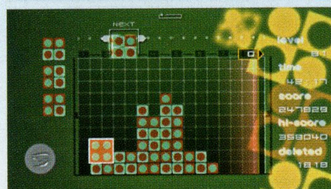
LUMINES 音と光の电饰パズル

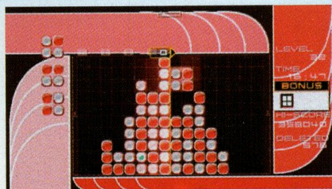
推荐度 8

◆Bandai/qb◆PUZ◆2004年12月12日◆日版
◆1人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年3月22日（美版）



由水口哲也制作的风格另类的音乐益智方块游戏。游戏的内容和操作都十分简单，只要将落下的方块按颜色来叠在一起，这样当上方的扫描线划过时便可将这些拼成正方型的方块消去。游戏号称"光与音结合的方块游戏"，借助了PSP强大的影音功能，在规则简单的方块游戏基础上加上了丰富的光影效果，让人感觉十分绚目。同时在方块消去时还会产生独特的音乐效果，将音乐和方块良好地结合在了一起。游戏提供了多种皮肤，不同皮肤的视觉效果和音乐都是不一样的，游戏中有着多种模式，每个模式都有着多种皮肤供大家收集，一共有40种。游戏玩起来比较新颖，值得推荐。





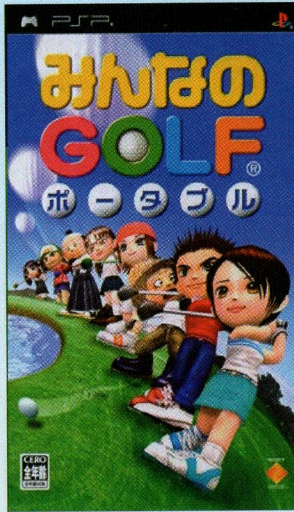
画　面 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

大众高尔夫 携带版

みんなのGOLF ポータブル

推荐度 9

◆SCEJ◆SPG◆2004年12月12日◆日版
◆1～8人◆769KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年5月4日（美版）/2005年9月1日（欧版）



日本全民高尔夫游戏在PSP上的第一作。游戏的画面和音乐都非常不错，能够使用的角色和挑战的模式也十分丰富。随着比赛的推进，玩家可以不断地得到一些道具、服饰来装饰你所喜欢的角色，让角色更加具有个性，当然，你也可以尽情把自己的恶趣味发挥在角色的装扮上。另外，可使用角色存在着好感度的设定，只要操作着他们不断进行比赛，那么他们的好感度就会得到累计，这样在能力方面会有所强化。除了可以一人独乐外，玩家还可以和朋友们一起进行对战，真正享受到"大众"一起游戏带来的乐趣。游戏中的收集要素相当丰富，耐玩度很高。





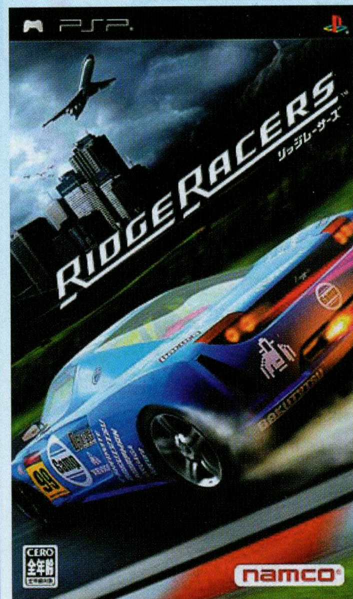
画　面 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

山脊赛车

リッジレーサーズ

推荐度 10

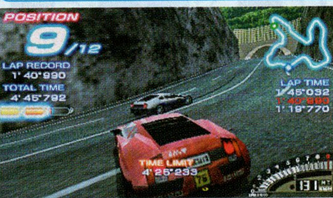
◆Namco◆RAC◆2004年12月12日◆日版
◆1～8人◆384KB◆4800日元◆全年龄
◆2005年3月22日（美版）/2005年9月1日（欧版）



随PSP发售的首发软件之一，同时也是《山脊赛车》系列的集大成作品，游戏良好地继承了系列那其独特的操作感和超高的爽快感。由虚拟偶像永濑丽子作为代言人，她所参与的绚丽的片头结合PSP16：9的宽屏，带给大家非同一般的视觉震撼。游戏的主要模式为"世界之旅"，玩家将在每次旅程中挑战2～6条赛道。这些赛道都是系列以往作品中的经典赛道，共有24条，能让玩家体验到迄今为止所有的《山脊赛车》系列的世界。游戏中可选车辆的种类十分多，从初代的《山脊赛车》到《山脊赛车4》中的车都会在游戏中出现。每个种类的车辆根据其性能的高低会被分为六个等级，不同等级的车其外观和性能会有不同，给人十分丰富的感觉。游戏的操作十分简单，只有加速，减速和切换视点等几种简单的操作。一般在比赛的过程中只会用一、两个按键，任何类型的玩家都能轻松上手。游戏的系统稍有变更，新增了能获得爆发性的加速能力的"氮气系统"，让游戏的爽快感更上一层楼。同时由于在高速的时候甩尾才能使氮气能量槽增加，让比赛更富有了战略性。游戏最大的乐趣就是能和最多8位朋友进行连机对战。同时游戏还收录了众多以前作品的片头CG，极具收藏性价值。







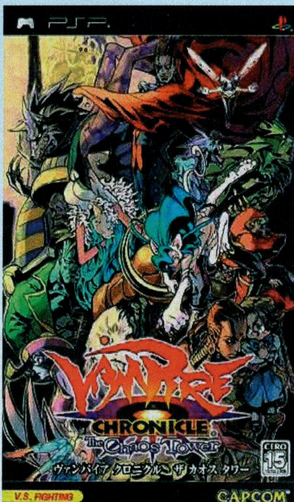
画　面 ★★★★★
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

恶魔战士编年史 混沌之塔

ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー

推荐度 7

◆Capcom◆FTG◆2004年12月12日◆日版
◆1～2人◆128KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：2005年3月24日（美版） 2005年9月1日（欧版）



《恶魔战士》系列是动作游戏老厂Capcom推出的一款以恶魔为主角的格斗游戏。本次在PSP上推出的是本系列此前多部作品的合集。众多个性独特的人物均得以保留。作为PSP版本中的新要素，"塔"模式给游戏带来了新的玩法。在这个模式中，玩家可以自由地选择三名角色组成一支队伍向塔的最顶端进发，前进的过程中必须要打倒所有挡路的对手才能顺利前进。另外由于本作是收藏性质的作品，游戏中加入了名为"编年史"的模式，在这里玩家可以欣赏游戏中的背景音乐，鉴赏人物插画等等。本作的缺点在于漫长的读盘时间以及将4：3拉伸而成的伪16：9画面。





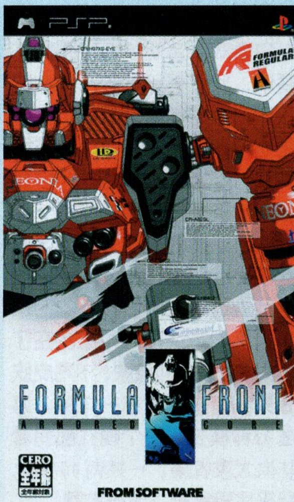
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

装甲核心 方程式前线

アーマード・コア フォーミュラフロント

推荐度 7

◆FromSoftware◆SLG◆2004年12月12日◆日版
◆1人◆450KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年12月15日（美版）



著名的"《装甲核心》系列"首次登陆掌机平台，本作也是PSP首发游戏之一，游戏方式则与系列传统差别很大，变为了模拟战略型。玩家不能亲自操作机体战斗，而只能下达指令来指挥它们。游戏的故事发生在有着高科技的未来，玩家为了成为世界第一的AI工程师而带领自己的机体（AC）参加各种比赛。玩家最多拥有5部AC，每次派一部机体与对手展开一对一对战，对战前要给AC搭配各种零件和武器，并设定战术，之后玩家便只能当一名看客。游戏的战斗画面非常火爆，且画面素质相当高，但不能亲手控制机体让系列精髓丧失，另外，较长的读盘时间影响了流畅性。





画面 ★★★★★　系统 ★★☆☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

麻将格斗俱乐部

麻雀格闘倶楽部

推荐度 7

◆Konami◆TAB◆2004年12月12日◆日版
◆1～4人◆896KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是日本街机上极具人气的联网对战麻将游戏《麻将格斗俱乐部》的PSP移植作，游戏保持了街机版真实对手的特点，本作中对手资料全都按照街机版中的真实玩家资料来设定，独特的段位升级系统是游戏一大特色，获得一定的点数以及宝珠便可升段。游戏包含了日本各地的对局规则，在开局之前可以自由设定，适合不同地域的玩家之间对战。游戏最大的特点是节奏非常紧凑，进行牌局时系统会严格限制思考时间，5秒钟内不出牌，系统就会自动帮你出牌，加上游戏难度较高，对手都很强，所以游戏挑战性极高。游戏对应最大4人的无线联机对战，很适合多人同乐。





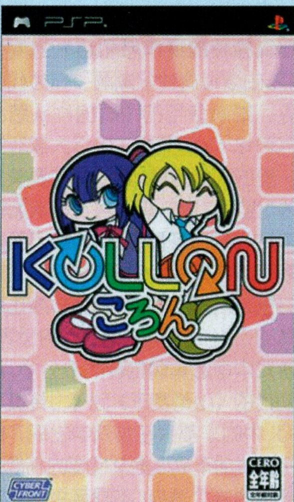
画面 ★★☆☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

KOLLON方块

ころん KOLLON

推荐度 7

◆CYBER FRONT◆PUZ◆2004年12月16日◆日版
◆1人◆150KB◆2500日元◆全年龄
◆备注：2005年12月13日（美版）



本作是一款消去型的方块游戏，规则非常简单，画面上方会不断掉下方块，玩家要用方向键控制游标，然后通过按下按键来使已游标为中心的4个方块按顺时针或逆时针转动，让4个相同颜色的方块连在一起就可以将方块消去了。如果能连续消去方块就能形成连锁，连锁不仅能得到高分，还可以得到一些具有特殊效果的特别方块，对玩家消去更多的方块起到辅助作用。PSP版本中共有三个游戏模式，分别为街机模式、自由对战模式以及挑战模式。街机模式中玩家要一路击败出现的对手；自由对战模式中玩家可以选择对手展开对战；而挑战模式中玩家则要一个人对最高分发起挑战。





画面 ★★★☆☆　系统 ★★☆☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

真·三国无双

真·三国无双

◆Koei◆ACT◆2004年12月16日◆日版

◆1～2人◆640KB◆5280日元◆12岁以上

◆备注：2005年3月16日（美版）/2005年9月1日（欧版）/限定版：7800日元

推荐度 8



掌机版"《真·三国无双》系列"的第一作，移植自PS2版的《真·三国无双3》。原作中的42名武将全部登场，游戏原汁原味地保留了PS2版战斗中的激烈与爽快，冲入敌群一骑当千的豪迈被忠实再现。游戏取消了道具系统和护卫兵系统，取而代之的是副将系统，副将在帮助玩家战斗的同时，还能在能力上对主将进行修正。登场副将除了42名主角武将外，还有系列中众多的大众脸以及"《战国无双》系列"中的武将，甚至《水浒传》中人物。武将成长方面也不同于原作，每次开始游戏时，武将等级都是从初级开始，随着等级的增长，武器也会随之改变，但通关后人物的等级就又回归初始，使玩家缺乏培养的成就感。而取消武器收集这一设定无疑更使游戏的乐趣降低。此外，由于机能的限制，本作没能再现PS2原作中的大地图，变为一格一格行进的前进方式，增加了一些不必要的战斗的同时，也使游戏丧失了原作中一气呵成的痛快。士气在本作中上升到至关重要的地位，只要敌军士气不足，即使敌将没被消灭也算胜利，虽然可以避免和一些猛将纠缠，但也有没等杀死大将就结束战斗的意犹未尽。军粮的设定也使游戏的自由度大为降低。但不管怎样，掌机首款《无双》便能做到如此爽快，就已经值得肯定了。





画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★☆☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

到哪里都在一起

どこでもいっしょ

◆SCEJ◆ETC◆2004年12月16日◆日版

◆1～8人◆1645KB◆4800日元◆全年龄

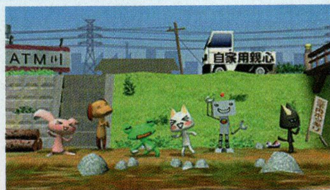
◆备注：无

推荐度 6



本作是PSP初期发售的一款休闲类型的作品，风格与"《我的暑假》系列"颇为相似。游戏的背景是一个闲适的小镇，玩家需要从猫、兔、蛙、狗、机器人中选择一个作为自己的玩伴，其中那只猫更是索尼的当家明星井上多罗。玩家需要教给它们各种语句，它们便能依靠学习来的词汇同玩家交流。游戏采用了多罗式一贯独特的纸片式3D建模，小镇上共有19个不同的场景供玩家和自己的玩伴活动，玩家在活动的同时跟镇上的居民进行交涉等活动后还可以获得各式道具来装饰自己的家。游戏的一大亮点在于可以将自己和玩伴的日常生活记录成日记，并可以配上照片或绘画两种插图。





画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★★☆

音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

文字解谜 大辞典

ことばのパズル もじぴったん大辞典

◆Namco◆PUZ◆2004年12月16日◆日版

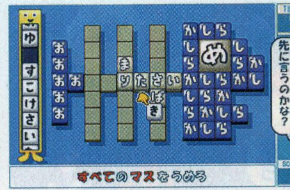
◆1～2人◆128KB◆4500日元◆全年龄

◆备注：无

推荐度 7



《文字解谜》是Namco原创的一款PUZ游戏，玩家需要将印有日文假名的方块按照特定的规则嵌入不同的版面中，邻接的方块可以组成不同的日文词汇，只要达成一定条件就可以通过相应的关卡。PSP版收录了10万条以上日语词汇，并且加入了"词汇检索"功能，玩家可以自由查询已经拼出过的词汇。而本作的特色系统则是"大辞典"，游戏总共有100册大辞典，只要玩家通过特定关卡就可以获得这些辞典。辞典中会标记出每条词汇的假名拼写、汉字写法以及词义，相当实用。本作比PS2版增加了很多全新的模式，而动听的BGM也是一大亮点。





画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★★☆

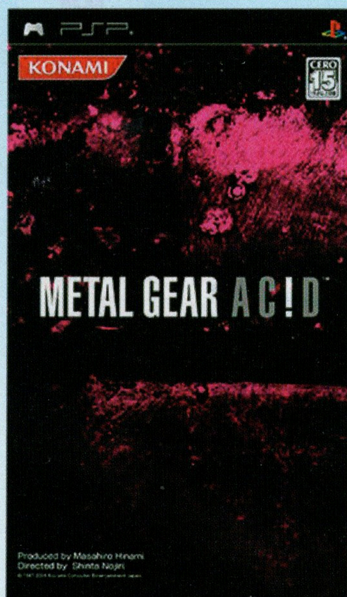
音　乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

潜龙谍影 ACID

Metal Gear ACID

◆Konami◆SLG◆2004年12月16日◆日版
◆1人◆128KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：2005年3月24日（美版）/2005年9月1日（欧版）

推荐度 8



全世界累计销量达到1500万套以上的究极潜入型游戏大作《潜龙谍影》系列以另一种全新的姿态成为PSP首发游戏中的一员。PSP版《潜龙谍影 ACID》的主人公依然是大家所熟悉的英雄人物Snake，不过在剧情上却是完全原创的，在游戏中，他将和全新角色HRT特种部队成员Teliko一起去迎接恐怖分子的挑战。在游戏方式上，本作并没有采用正统作品那样的潜入式动作型，而是换成了以卡片这种全新的方式来达到同样的游戏效果。游戏的三个关键词"潜入"、"卡片"以及"策略"很好地阐述了本作的性质——有策略性地用卡片来潜入敌营。游戏中Snake的所有动作，包括使用武器、道具，甚至移动都要依靠使用卡片才能够完成。虽然听上去有些乏味，但一旦投入其中后便不难发现，"潜入式回合战略"这一全新定位还是能够给玩家带来不少新鲜感的，在要求玩家游戏时应更具备策略性之余，同时又很好地保留了系列以往作品的独特紧张气氛。细致的游戏画面、丰富的卡片设定以及厚重的剧情都让人觉得在掌机上诞生的本作并不愧对于《潜龙谍影》这个名号。虽然在一开始，本作需要玩家花一定时间去熟悉全新的系统，但一旦掌握后便能深溶其中乐趣并难以自拔。





画面★★★★☆ 音乐★★★☆☆ 系统★★★★☆ 耐玩度★★★★☆

英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女

英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女

◆Bandai/Falcom◆RPG◆2004年12月16日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 7



PSP上第一款RPG。游戏为在PC平台上大受欢迎的人气系列《英雄传说》第三作的移植版。虽然是一款移植作品，但是借助PSP的高性能和宽屏，游戏在画面效果上还是给了玩家相当大的震撼。游戏讲述了少年朱里奥与少女克莉斯在大陆上展开巡礼的故事，在白发魔女传说的引导下，他们将不断地得到成长。游戏的剧情在细节方面刻画得相当成功，所以本作在日本被玩家们美誉为"诗一般的RPG"。在PSP版的本作中，人物头像都由女画师岩崎美奈子全部进行了重新绘制，十分唯美。游戏的一个重大缺点就是读盘速度太慢了，影响了游戏的流畅性。





画面★★★★☆ 系统★★★☆☆
音乐★★★★☆ 耐玩度★★★☆☆

泡泡龙 口袋版

パズルボブル ポケット

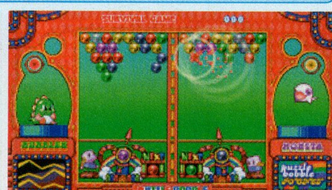
◆Taito◆PUZ◆2004年12月22日◆日版
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



本作是著名PUZ游戏《泡泡龙》的正统续作，游戏的规则非常简单，控制方向射出不同颜色的泡泡，当相同颜色的3个或3个以上的泡泡连到一起泡泡就会消去。游戏准备了多达500多个的关卡，内容相当丰富，而除了传统的单人过关模式，还有与CPU对战的"VS模式"，以及以挑战最高分为目的的"无限模式"。本作还新加入了以"VS模式"为蓝本的"生存模式"，在这个模式下，玩家要不断与CPU对战，而战胜对手后自己的泡泡并不会消失，紧接着进入下一场对战，紧张感颇高。当达成一定条件后，玩家还可选择更多的角色，不过不能联机通信对战是本作最大的遗憾。





画面★★★☆☆ 系统★★★★☆
音乐★★★☆☆ 耐玩度★★★☆☆

麻将大会

麻雀大会

推荐度 6

◆Koei ◆TAB ◆2004年12月22日◆日版
◆1～4人◆80KB ◆4200日元◆全年龄
◆备注：无



本作是属于非常正统的麻将游戏，游戏中共有16个电脑AI作为你的对手，利用PSP的便携性，你可以随时随地与电脑对手进行麻将对战。对初学者而言，游戏也提供了麻将用语集以及简单模式，玩家可以一边进行游戏一边学习麻将规则，显得相当体贴。游戏进行方式并不单调，游戏界面美观大方，你可以直接面对众多个性十足的对手，并体会到他们之间不同的牌风套路。游戏中有以体现综合实力的“赛会模式”，还拥有循环赛性质的“生存模式”，只有“生存模式”才能真正体现出你的麻将功力。另外游戏还支持4人无线通信对战。




画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

狂热噗哟噗哟

ぷよぷよフィーバー

推荐度 8

◆SEGA ◆PUZ ◆2004年12月24日◆日版
◆1～2人◆256KB ◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



曾经在多个平台上登场的SEGA的人气PUZ游戏在PSP上的首度出击。游戏的玩法和之前的其他版本没有什么区别，只要将4个相同颜色的方块排在一起就能让它们消去，多层方块一起消去还能达成连锁。进入狂热模式后，连锁所带来的快感还会进一步得到提高。由于PSP主机的宽屏显示，游戏的视界更加宽阔了，看上去十分舒服。PSP版的本作比起其他掌机上的同一作品，还加入了语音，给人的感觉更加充实和热闹。利用PSP的无线通信功能，本作可以实现与同伴间的对战，此外，玩家还可以在一台PSP的左右两侧实现一机对战，是个颇有新意的设定。



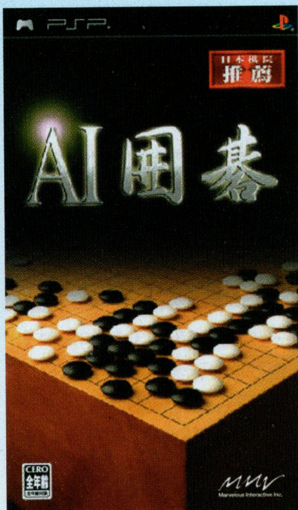

画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

A.I.系列 围棋

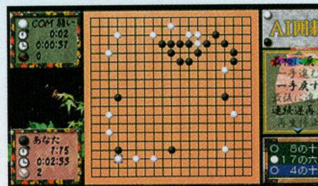
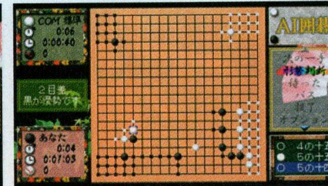
A.I.シリーズ 围棋

推荐度 6

◆MMV ◆TAB ◆2004年12月30日◆日版
◆1～2人◆128KB ◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



MMV在PSP上推出的围棋游戏。就如同标题所强调的那样，本作的特点就在于高强度的AI(人工智能)设计，本游戏的AI使用了由美国人工智能学者大卫·福特兰德开发的人工智能引擎“Many Faces of Go”，无论是思考时间还是对棋局的预测都非常出色。相信能够满足一些对自己的实力有信心的玩家对AI的高要求。除了强大的AI之外，游戏还加入了附加调节选项，如“盘面编辑”、“形成判断”等等。利用这些功能可以让围棋的初学者或中级者们提高自己的围棋水平。利用PSP的无线通信机能可以实现玩家之间的对局，喜爱围棋的玩家可以尝试一下本作。

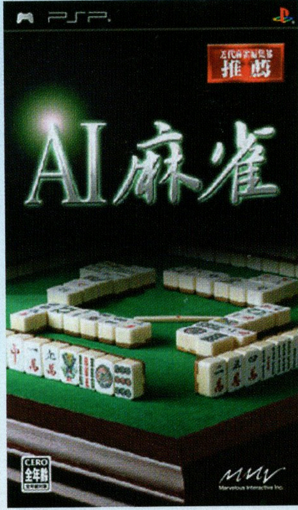
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

A.I.系列 麻将

A.I.シリーズ 麻雀

推荐度 6

◆MMV ◆TAB ◆2004年12月30日◆日版
◆1～4人◆128KB ◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



“《A.I.》系列”的另一部作品。本作的主题是麻将。和该系列其他游戏一样，本作中仍然也是以高水平的AI为卖点，很容易给玩家一种正在与真人对战的感觉。游戏照顾了各个阶层的麻将爱好者，针对初学者，游戏特别准备了麻将专用术语解说以及非常体贴的提示功能。在游戏中玩家也可以自由地调整难度以及一些具体的规则和细节。通过这些，可以让不同水平和不同打法的玩家都能找到适合自己的玩法。游戏的内容比较单纯，除了和麻将相关的内容外就没有什么过多的附加内容了。游戏对应PSP的无线通信机能，可以支持最多4名玩家同时游戏。



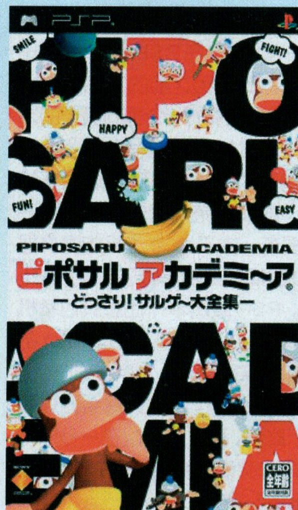

画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

比波猴学园 一拥而上！猴子游戏大全集

ピポサルアカデミ～ア －どっさり！サルゲー大全集－

推荐度 7

◆SCE◆ETC◆2004年12月30日◆日版
◆1～4人◆544KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年9月1日（欧版）/2006年1月17日（美版）



以可爱的比波猴为主角的迷你游戏合集类作品。同时也是PSP平台上上最初的迷你游戏合集。游戏中收录了大量趣味十足的小游戏，如百米赛跑、解除炸弹、斗牛游戏、智力问答等等。本作在多人游戏方面做得比较不错，游戏支持PSP的无线通信机能，可以支持最多4名玩家同时游戏。并且还提供了一个允许两名玩家用一台PSP同时进行游戏的同乐模式，虽然两个人用一台PSP游戏开始会不大习惯，不过却也别有一番另类的乐趣．每一个小游戏都设计得长短适中，比较符合掌机随时游戏的特性。本作也有一些比较明显的缺点，那就是一些设定不够人性化，读盘也很成问题。





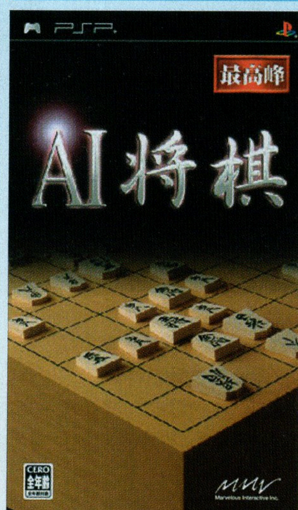
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

A.I.系列 将棋

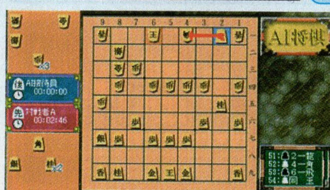
A.I.シリーズ 将棋

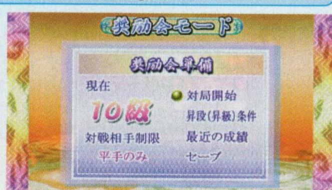
推荐度 5

◆MMV◆TAB◆2005年1月20日◆日版
◆1～2人◆128KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



"《A.I.》系列"第三弹，号称是拥有"史上最强AI"的将棋游戏。与CPU选手之间的对局也因为强大的AI而变得极为紧张刺激。游戏中搭载了大量实用的帮助机能，如"棋谱保存"、"棋子移动位置表示"等等，利用这些机能可以很好地帮助游戏者们提高自己的棋艺。"奖励会"模式也是游戏中一个比较有特色的模式，这个模式中出现的对手水平会渐渐地提高，玩家可以在这个模式中检验自己将棋水平的提高程度。游戏中CPU对手的思考速度很快，游戏时的感觉非常流畅。画面、界面以及音乐风格也都比较清新。游戏的读盘时间比较短，不过保存棋谱却要花上较长时间。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

炼狱 洗罪塔

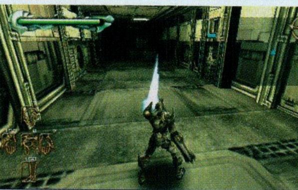
RENGOKU THE TOWER OF PURGATORY

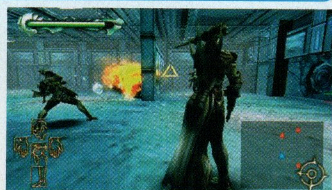
推荐度 7

◆Hudson◆A・RPG2005年1月27日◆日版
◆1～4人◆256KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：2005年1月27日（美版）



由知名的奇幻风格插画家末弥纯担任角色设定的，拥有独特风格与世界观的科幻动作RPG。故事讲述了原本专门用于战斗的人造人"A.D.A.M"，因为战争的结束而失去了存在的意义，被人类派驻到巨大的涤罪之塔中赎罪。游戏中没有GAME OVER存在，玩家在游戏中的主要内容就是在涤罪之塔中和敌人互相杀戮。在击倒敌人后会夺取对方的武器和装备，玩家可自行更换装备，以此来强化自身的能力，朝向塔的最上层迈进。游戏的流程比较短，不过由于支持无线通信，你可以使用自己培育出的人物和朋友进行对战。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆
系统 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

苍穹之巨龙

蒼穹のファフナー

推荐度 6

◆Bandai◆ACT◆2005年1月27日◆日版
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作根据同名动画《苍穹之巨龙》改编而成，和Bandai每年一作的著名游戏《GUNDAM》系列一样属于3D化ACT。本作最大的卖点就是本作的人设——《机动战士高达SEED》的人设平井久司，游戏中，玩家要扮演者主人公真壁一骑，驾驶着别号为"龙巨人"的战斗兵器为守护龙宫岛而与迷之生物festumu战斗，游戏的片头动画和动画完全一样，而出击画面，剧情也是和TV版一致，这使看过动画的玩家十分感动。游戏中，玩家需要根据当前关卡的特征和任务进行武器装配与僚机设置，而关卡中也有补给据点，能够自由地再次进行武器装配。





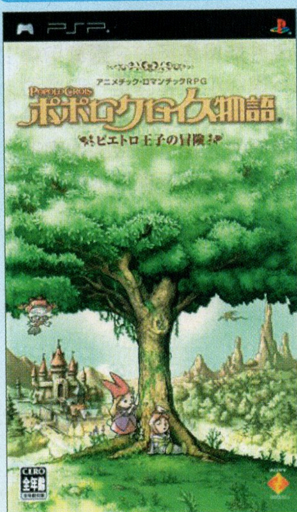
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険

推荐度 8

◆SCEJ/G－Artists◆RPG◆2005年2月10日◆日版
◆1人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年11月29日（美版）



本作为PS上的名作《波波罗物语》系列的总集重制版。游戏在保留了系列精髓的情况下，将系列最初的两作重新融合并加入了全新的篇章。故事讲述了迎来10岁的皮耶多罗王子，为了唤醒一直沉睡的母亲展开冒险，最后在同伴的帮助下克服一个又一个王国危机。玩家能在游戏中体会到以亲情、友情为主的童话般的故事，同个性丰富的同伴一起体验王子的成长历程。游戏的战斗系统很有特色，战斗中要操纵我方移动后进行攻击、魔法或技能等各种攻击手段，类似于SLG。相比之前的作品，PSP版添加了大量原创的过场动画，发生剧情时是全程语音的。





画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★★☆
音　乐 ★★★★★　耐玩度 ★★★★☆

模拟火车＋电车GO 携带版 东京急行篇

Mobile Train Simulator+ 电车で GO! 东京急行编

推荐度 7

◆音乐馆◆SLG◆2005年2月17日◆日版
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



音乐馆推出的一款以实拍画面为游戏景色的模拟电车驾驶游戏。游戏中，玩家要扮演电车驾驶员，准时准点地完成乘运任务。本作集合了《模拟火车》和《电车GO》两大人气模拟驾驶系列作为游戏的两大模式，收录了东京急行线的三条干线及七种型号的电车。在PSP强大机能的支持下，完全实拍的游戏画面在游戏中表现得相当真实震撼，电车行驶时的音效也非常逼真，配合画面感觉就像是真正驾驶电车一样。游戏的专业性强，较高的难度容易使习惯了轻松驾驶电车的玩家望而却步。不过在以CG画面为主流的电车模拟驾驶游戏中，全程实拍的本作还是能吸引很多人的目光。





画　面 ★★★★★　系　统 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

极品飞车 地下狂飙之竞争者

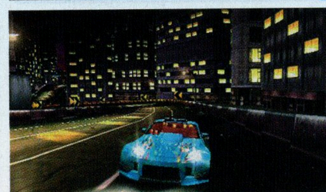
ニード・フォー・スピード アンダーグラウンドライバルズ

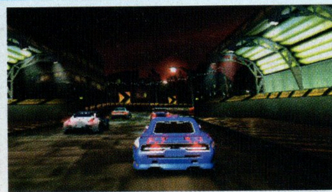
推荐度 7

◆EA◆RAC◆2005年2月24日◆日版
◆1～4人◆192KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2005年3月14日（美版）/2005年9月1日（欧版）



本作中你可以使用大量现实中存在的各式跑车，马自达、标志、NISSON等改车迷的最爱应有尽有，不过一开始这些车不是都可以使用的，你必须不断地赢得比赛来获得它们。游戏的特色之一：强大的汽车改造系统得到加强，可改造的部分较以前的系列又有进一步的细分，从尾翼、护栏、底灯、喷漆这些表面的改造，到这些发动机、传动轴、齿轮这些性能上的改造，你都完全可以通过这个系统轻松搞定。游戏的各种比赛模式十分丰富，规则不一，有普通的绕圈赛、有每圈淘汰一人的消除赛，还有考验你换档能力的直道赛，你必须全面磨练自己的驾驶技术才可以应对这些挑战。





画　面 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

南梦宫博物馆

ナムコミュージアム

推荐度 6

◆Namco◆ETC◆2005年2月24日◆日版
◆1～4人◆160KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：2005年8月23日（美版）/2005年12月9日（欧版）



把《大蜜蜂》、《小蜜蜂》、《吃豆人》、《RALLY-X》、《DIG DUG》等Namco当年的大作集合在一起的经典游戏合集，怀旧作品和以前FC上、街机上的游戏完全一样，音乐画面单调但游戏简单有趣，有趣的是怀旧游戏还可以选择把PSP竖起来的方式来玩。除了怀旧作，游戏还加入了画面上大幅强化的重制版，其实也只强化了画面而已，毕竟在玩法上，这些游戏的原作都已经很经典了。收录了如此多简单经典有趣的本作自然能吸引不少老玩家，不过对于以表现上佳音乐画面的掌机游戏为卖点的PSP来说，这样的怀旧游戏集合还是显得有些浪费机能。





画　面 ★★★★☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

永恒传说

Tales of Eternia

◆Namco◆RPG◆2005年3月3日◆日版
◆1人◆352KB以上◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年第一季度（欧版）

推荐度 9



本作是《传说》系列"第三作原PS版在PSP上的完全移植作品，作为让系列在玩家心目中树立了记号的本作，PSP版忠实再现了当年PS版本的全貌与辉煌。游戏的舞台是赛雷斯缇亚和因菲利亚两个世界，随着主人公们的冒险，他们知道了世界的真相。针对PSP版，游戏在许多方面进行了重制与强化。游戏完全对应PSP的16：9的宽屏，在发生剧情的时候字间距隔得比较开，这比原PS版拥挤的文字显得更容易阅读；战斗时因为是宽屏，所以玩家可以比较容易地看到后方的敌人在做什么，比如当他们咏唱晶术的时候可以立刻反应过来对其进行打击。游戏在召唤精灵时下了很大的功夫，进行了重新制作，在PSP的高精度液晶屏幕上看非常细致和华丽。除此之外，大地图也进行了重新绘制，显得更为亮丽和清新。游戏的动画秉承了系列的优良传统，即使是掌机，但借助主机的高性能将悠扬的主题歌与精美的CG动画重现，相信看到这些情景的玩家心中更多的是一份感动之情吧。不过游戏并不是完美的，比如游戏中人物显然没有进行重作，而是采用原有的版本，这让边缘略显模糊的人物与细致的地图形成了鲜明的对比，而有时可能会出现死机的情况也给玩家对本作的好印象大打折扣。







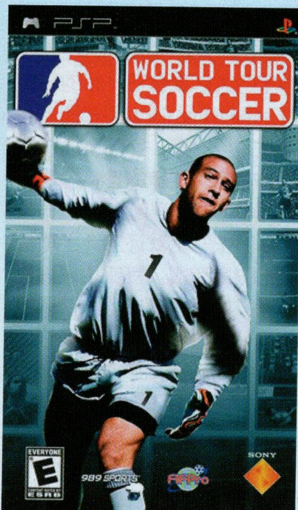
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

世界足球巡回赛

World Tour Soccer

◆SCEA◆SPG◆2005年3月14日◆美版
◆1～2人◆704KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2005年9月1日（欧版）

推荐度 6



本作是PSP上首款足球游戏，收录的球队达到了245支之多，其中包括了128支俱乐部队，86支国家队，还有各支历史上的经典国家队以及明星队，阵容强大，球员大部分以实名登场，这一点值得称赞。游戏包含了普通的友谊赛、世界巡回赛、各大洲杯赛等主要模式，同时有一个独特的挑战模式，玩家必须通过这个模式来赚取得分，开启游戏中被锁住的项目，包括更多球队的使用权，因为一开始玩家并不能使用全部的球队。游戏的画面表现还算不错，当有精彩射门时会有回放镜头，具有一定临场感，不过最重要的操作手感欠佳，而且球员动作细节明显不足。



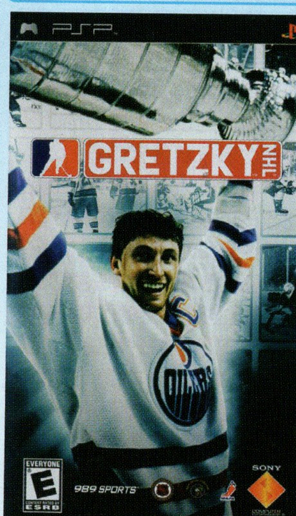
画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★☆☆☆

美国职业冰球联盟

Gretzky NHL

◆SCEA/989 Sports◆SPG◆2005年3月14日◆美版
◆1～2人◆320KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 5



本作以美国职业冰球大联盟为蓝本，总共收录了冰球联盟中的30支超级强队，这其中还包括了东部和西部的两支NHL明星联队。游戏中将有多达400余名的职业选手被冠以实名登场亮相。游戏中拥有一个独特的射门瞄准系统，靠它来辅助你选择更为精确的挥杆射门路线。游戏画面品质优良，对选手的各种招牌动作进行了非常细腻生动地描绘，选手形象也被刻画得惟妙惟肖。作为游戏的特色之一，比赛时多角度摄像机视点的运用也使比赛显得刺激非凡。另外游戏还支持双人无线通信对战，喜欢冰球运动的玩家可以体验一下这款游戏。



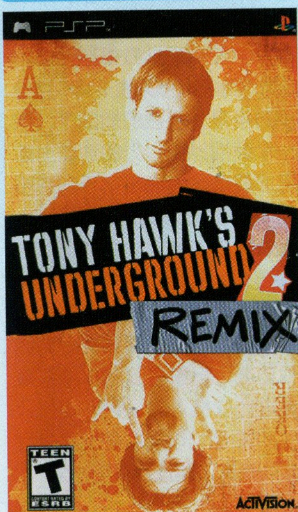
画　面 ★★★★☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

托尼·霍克的地下滑板2 混合版

Tony Hawk's Underground 2 Remix

推荐度 8

◆Activision/Shaba Games◆SPG◆2005年3月15日
◆美版◆1～4人◆416KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年9月1日（欧版）



本作可算作是同名PS2游戏的PSP移植版，继承系列的传统，游戏中你只需通过简单的按键组合，就可以随时使出漂亮的动作，当然这需要你稍稍练习一下。在PSP强大机能的支持下，各种连串动作都十分的流畅，一气呵成。游戏的主要模式是以关卡制的模式来进行的，每一关里你都将处在一个全新的区域里，此时会有一堆的任务等着你去完成，基本上都是得多少分，做一连串的指定动作，达到一些特殊地点之类的，当做完这些动作后，就有可能引起连锁的破坏式反应，十分夸张。PSP版的《THUG2》还新增了全新的4个游戏关卡，让玩过PS2版的玩家也能在PSP上找到新的乐趣。





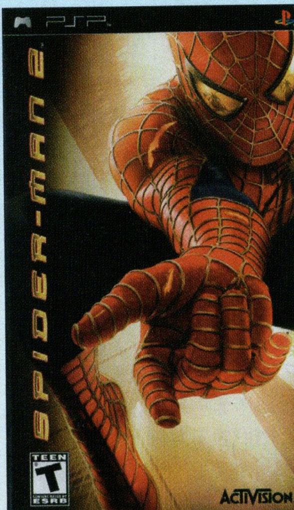
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★★
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

蜘蛛侠2

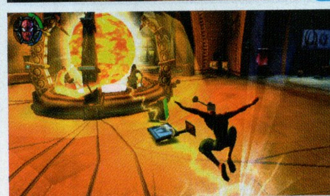
Spider – Man2

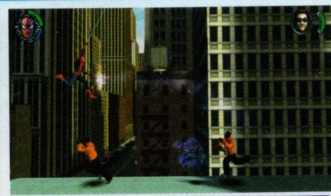
推荐度 7

◆Activision/Vicarious Visions◆ACT◆2005年3月15日◆美版
◆1人◆320KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年9月1日（欧版）



作为大红大紫的《蜘蛛侠2》电影的改编游戏，本作讲述了蜘蛛侠阻止章鱼博士邪恶计划的故事。本作作为一款动作游戏，其最大的特点就是多样化的任务设置，除了普通的战斗任务外，还有诸如限定时间的快递任务之类的有趣任务，这些任务需要你充分利用蜘蛛侠的能力来完成，可不是一味地乱来就可以的。游戏中会有大约20个左右的主线任务，虽然表面上看上去联系并不大，不过有主线的串联，从而显得散而不乱。游戏较上一代另一个进步之处就在于打击手感的加强，这使得游戏的战斗部分不再鸡肋而充满乐趣，此外大量和电影、漫画相关的隐藏要素，也使游戏值得一玩。





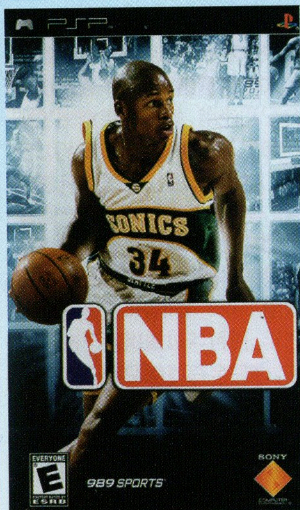
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

NBA

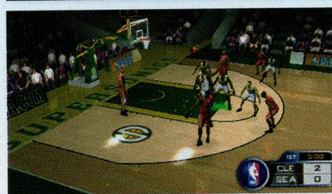
NBA

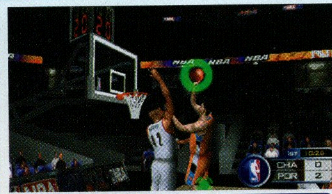
推荐度 5

◆SCEA/989 SPORTS◆SPG◆2005年3月16日◆美版
◆1～2人◆320KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



本作也是一款以篮球为题材的游戏，不过有不少特别的地方，首先是操作上的，游戏将传球、投篮、抄球、拦截竟然集中在了一个键上，十分奇怪，不过你还是可以通过其他按键组合作出假动作、三步上篮之类的动作，尽管这些动作看上去有点傻，作用也不大。另外一个与众不同之处就是游戏的投篮系统，它采取了一种两次按键的系统，第一次按键队员跳起，其后球上会出现一个光圈，光圈会用不同颜色来表示此次投篮的成功率，再次按键后球才会被投出，很有新意的一个系统。游戏的各种模式还算齐全，该有的都有了，保证了游戏的耐玩度。





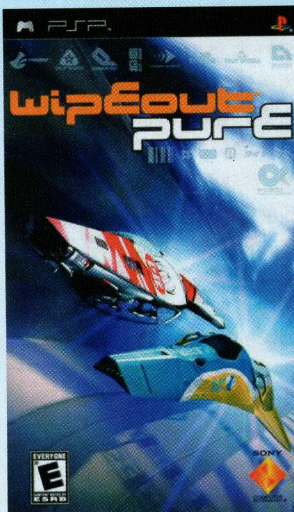
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

Wipeout Pure

Wipeout Pure

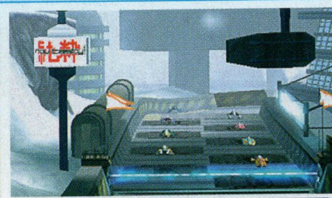
推荐度 8

◆SCEA◆RAC◆2005年3月16日◆美版
◆1～8人◆512KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2005年4月7日（日版）/2005年9月1日（欧版）



著名的"反重力竞速"游戏系列《Wipeout》在PSP上的新作品。和其他的竞速类游戏不同的是，本作的舞台是在未来世界中，登场的跑车也都是一些造型充满线条感的未来跑车。玩家在游戏中就要驾驶这些具有反重力系统的跑车在充满未来科幻色彩的跑道中展开飞驰竞速。游戏中有八支车队，每支车队的跑车性能都不尽相同，选择不同的车队也是玩家需要做出的选择。游戏中有着众多的模式，并且支持PSP的无线通信机能，允许最多8名玩家同场竞技，在比赛过程中玩家能够得到各种武器并妨碍对手，例如用导弹攻击前方的对手或是放置地雷为身后的对手制造麻烦等等。





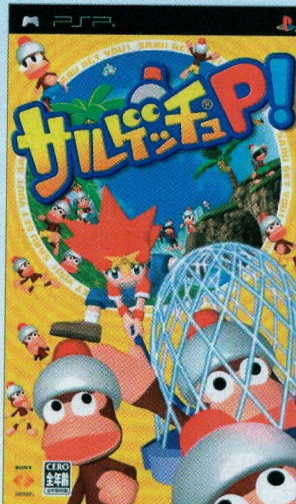
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

捉猴啦P！

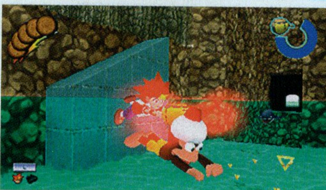
サルゲッチュP!

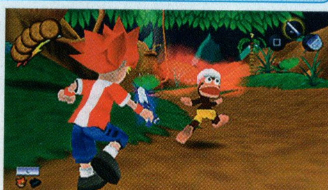
◆SCEJ◆SLG◆2005年3月17日◆日版
◆1～2人◆336KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年3月22日（美版）

推荐度 7



本作是PS上原创动作游戏《捉猴啦》的PSP版移植作，完全保留了原作的所有要素，故事讲述的是一群猴子因为被戴上了奇怪的头盔而开始大肆搞破坏，主角小翔要将它们全部捕捉的故事。游戏的画面进行了重制，画面比例调整为适合PSP的16:9。游戏中的猴子超过200只，而行动方式也各不相同，有的会反抗，有的还会隐藏，而小翔要借助捕捉网、光剑、弹弓、呼拉圈等道具来将它们一一抓获。游戏的风格非常清新，画面亮丽，而且猴子的造型和动作非常恶搞，玩起来很轻松。另外，PSP版新增加了《滑雪》、《乒乓球》等4个有趣的迷你游戏，而且可以进行双人联机对战。





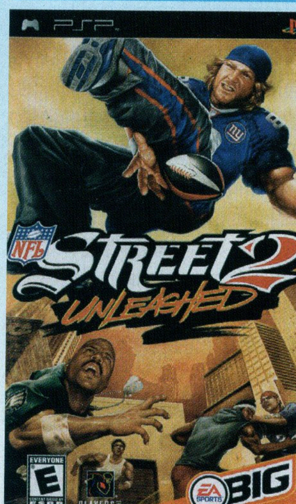
画面 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

街头橄榄球2 释放

NFL Street2 Unleashed

◆EA◆SPG◆2005年3月21日◆美版
◆1～2人◆384KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2005年9月1日（欧版）

推荐度 5



本作是一款非正规的美式橄榄球游戏，游戏中没有正规橄榄球比赛中的种种规则限制。在多人模式中，当你持球在被对手重重阻截的情况下，可以做出一个藐视地球引力的动作－走墙，利用墙壁来快速突出对手的包围圈并以特有的得分方式来达阵得分。另外在街道挑战的模式中，你可以去搜集那些街头隐藏高手，并让他们加盟你的队伍，然后由你领队去各个街道城市接受各种挑战。游戏支持无线通信对战功能，玩家可以站在街头直接与旁人进行联机对战。另外本作只需要一台PSP便可以让4名玩家进行诸如循环挑战赛、跳球比赛等。





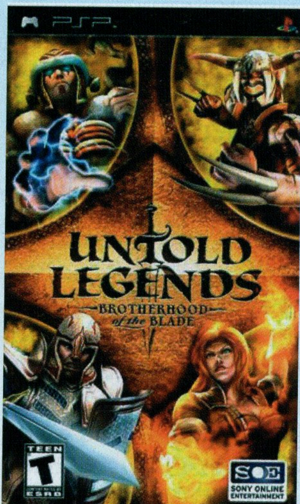
画面 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

未名传奇 刀锋兄弟会

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

◆SOE◆A·RPG◆2005年3月22日◆美版
◆1～4人◆160KB◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年9月1日（欧版）/2006年3月9日（日版）

推荐度 8



本作是PSP上一款原创A·RPG，并随美版PSP首发。游戏以剑与魔法的世界为背景，讲述4位英雄为了对抗邪恶的入侵，寻找传说中的刀锋兄弟会，最后借助英灵遗物的力量战胜邪恶的故事。游戏采用了经典的《暗黑破坏神》的系统，玩家最初可以用骑士、炼金术士、德鲁伊、狂战士4名不同职业的角色中选择一人开始冒险，通过不断打倒敌人来提升自己的等级和能力，并慢慢学会新的技能。游戏采用任务制，通过完成一个个委托来不断发展剧情。游戏的画面素质非常高，场景描绘细腻，不过场景重复率偏高。本作支持最大4人无线联机，合作冒险无疑是游戏最大乐趣。





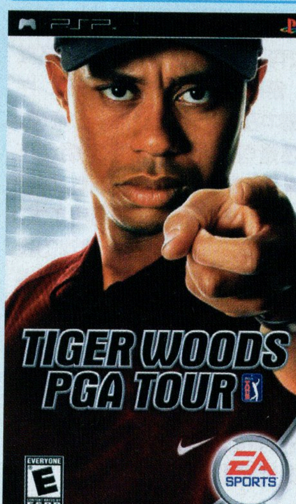
画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

泰格·伍兹 PGA巡回赛

Tiger Woods PGA Tour

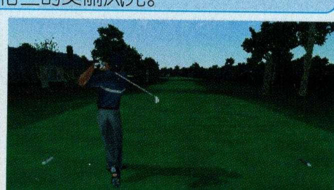
◆EA Sports◆SPG◆2005年3月23日◆美版
◆1～4人◆288KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2005年8月25日（日版）/2005年10月17日（欧版）

推荐度 7



你想尝试一下绅士运动而不用为球杆和场地破费吗？那你应该玩玩这款出色的高尔夫球模拟游戏。本作通过按键的合理分配和使用，很好地模拟出了亲自上场的感觉，而不是简单的击打。击球的线路、力度和角度都可以由玩家自己来调整。本作除了传统的大师巡回赛模式和大师挑战模式外，还增加了生存模式供玩家练习球艺。玩家在游戏中不但可以使用Tiger Woods，还可以自己创造选手，而且可以编辑自己选手的面部特征，你完全有可能把自己放在世界顶级赛事中和那些国际高手一决雌雄。此外游戏中的场景众多，景色迷人，比赛的同时你可以欣赏从加州太浩湖到苏格兰的美丽风光。





画面 ★★★★★
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

死神BLEACH 灵魂升温

BLEACH ヒート・ザ・ソウル

推荐度 8

◆SCE◆FTG◆2005年3月24日◆日版
◆1～2人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



以大人气的动漫《死神BLEACH》为基础改编而来的对战格斗游戏。游戏由原漫画作者监制，为大家忠实再现了原作的风味。黑崎一护、朽木路基亚、井上织姬等漫画中的人气角色都被3D化，玩家将使用他们来进行对战。战斗的操作十分顺手，简单的按键组合可轻松形成连击。漫画中的"灵压"在游戏中也有体现，成功攻击或防御后能使灵压槽增加，当灵压达到一定程度后就能使出异常华丽的必杀技，可给对手造成很大的伤害。游戏的收集要素也很丰富，利用战斗后获得的点数，可在商店中购买各种原画卡片和影像的等等，供随时欣赏。



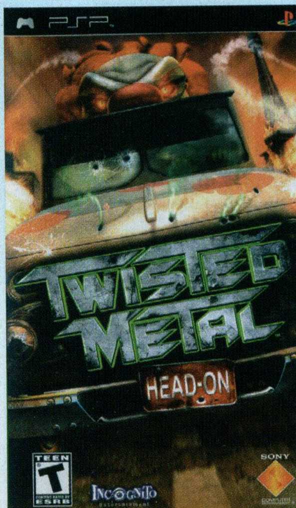

画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

烈火战车 迎头痛击

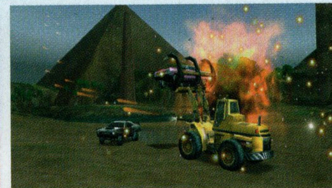
Twisted Metal Head On

推荐度 7

◆SCEA/Incognito◆RAC◆2005年3月24日◆美版
◆1～6人◆672KB◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年11月4日（欧版）



著名游戏系列在PSP上的最新作，大家可不要被它是赛车类游戏的外表所迷惑哦，其实游戏玩起来更像是一款第一人称射击游戏。游戏中你的任务就是驾驶各种武装到牙齿的汽车，与对手在公路上展开大战，机枪、手雷、导弹、火箭筒一样都不会少，此外根据你所选车辆的不同，每辆车都会有各自的特殊攻击，不仅威力十足且视觉效果也是一流。游戏中的操作感十分不错，反映灵敏而精确，让你在操作这些怪物级的车辆时也不会十分费力。游戏的多人游戏模式是游戏的亮点，最大支持6人同时游戏的多人模式，容许你通过无线网络接入互联网，与全世界的玩家合作、对战，十分的爽快刺激。

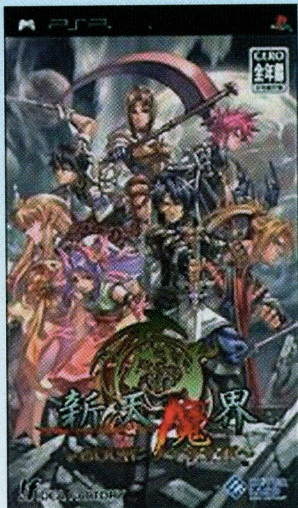
画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

新天魔界 混沌时代IV 另一个故事

新天魔界 ～GOC IV アナザサイド～

推荐度 8

◆Idea Factory◆S・RPG◆2005年3月31日◆日版
◆1人◆272KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是PS2上的同名游戏移植的作品，移植后本作做了大幅度的强化，作为S・RPG的本作，在战略性上是十分出色的。本作的世界依然是Idea Factory有名的地点"永无大陆"的一小部分，在这片大地之上，人类、魔族、翼人族、人鱼、猫人族等许多种族把大陆分割并各自占据着一小部分。在游戏中玩家要做的是扮演人类中一个国家的国王，通过各种方式来将大陆统一，而在游戏的最后，玩家要和龙族做最后的较量。整块大陆由城市，军队据点，野外等场景构成，所有国家将轮番指挥武将出征扩展自己的疆土。而大规模的战斗是系列的一贯特色，必杀技画面依然魄力十足。



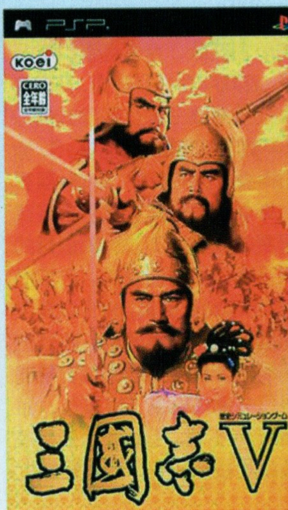

画面 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

三国志V

三国志V

推荐度 8

◆Koei◆SLG◆2005年4月1日◆日版
◆1～8人◆672KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



光荣的SLG大作、著名的"《三国志》系列"首次移植PSP，和系列的一贯规则一样，玩家要扮演三国乱世中的君主，对内发展经营并招纳人才，对外则抵抗侵略扩充疆土，最终统一天下。作为PSP的移植版，本作加了一段非常漂亮的片头动画，游戏画面也改为了16：9，其他方面就没什么大的改动了。游戏方面，整合后的内政系统让游戏简洁不少，整个势力范围的资金运算则会让习惯于系列前几作的玩家略感不适。君主的名声决定行动次数的设定也颇有新意。而以阵型为主要部分的战斗更为游戏的战斗增加了不少策略性和不确定性。另外，神仙也可以作为武将加入。



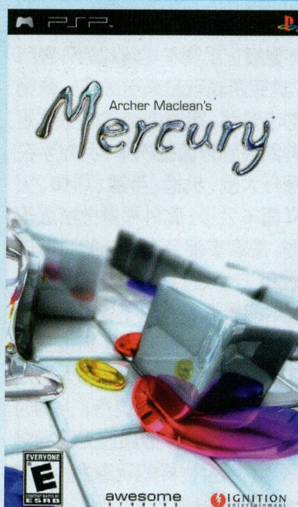

画面 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

水银

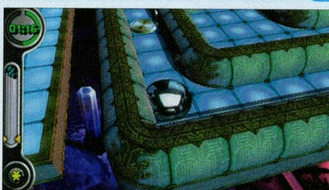
Archer Maclean's Mercury

推荐度 7

◆Ignition Ent./Awesome Studios ◆PUZ◆2005年4月6日◆美版
◆1人◆144KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2005年8月4日（日版）/2005年9月1日（欧版）



一款创意十足的液体游戏。在各种复杂的关卡中，你将使用PSP滑杆来倾斜迷宫中的3D底盘，来推动拥有液体一般特性的水银通过多重阻碍和陷阱并顺利到达终点。游戏上手很简单，不过随着关卡的深入难度将会慢慢提升。游戏中共有六个大场景，总计72个小关卡。游戏整体设计巧妙、游戏节奏明快、对液体水银的形态描绘可谓是栩栩如生。玩家还可以选择时间挑战、设定限制挑战、机关挑战、联机对战等几种不同的模式来进行游戏。由于在普通模式中有严格的时间限制，而且又无任何提示，这对玩家的思维、耐心、判断都将是一种考验。





画　面 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

遥远的时空中 彩绘手箱

遥かなる時空の中で 彩絵手箱

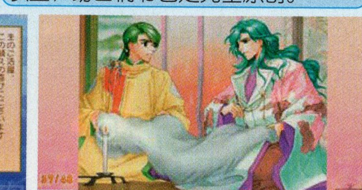
推荐度 7

◆Koei◆ETC◆2005年4月7日◆日版
◆1～2人◆不详◆6800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作是一款礼包式的游戏套装，同时也是光荣著名女性向游戏"《遥远的时空中》系列"的一款外传游戏加宣传性质的作品，UMD中包括一款类似《魔法宝石》的迷你方块游戏、系列里一些著名的BGM以及OVA动画《紫阳花物语》的上下两卷。迷你游戏依然以系列中8位美形男主角为卖点，玩家可以在其中任选其一开始游戏，将不断落下的灵石堆放排列，同行、同列以及斜行上的灵石只要连续相同的三个排列时，就可以消去。由此玩家可以策划出各种精彩的连锁，连锁的分数越高，男主角给予玩家的鼓励语句就会越精彩。此外该盘里收录的BGM达到30首以上，动画情节也是完全原创。





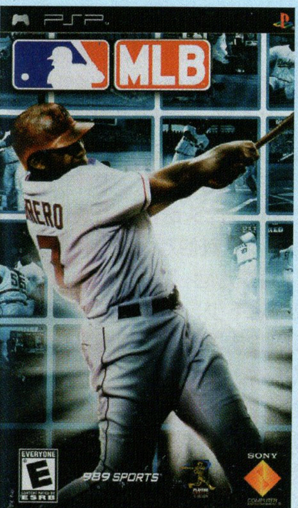
画　面 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

美国职业棒球大联盟

MLB

推荐度 5

◆SCEA/989 Sports◆SPG◆2005年4月12日◆美版
◆1～2人◆992KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



游戏中总共收录了美国职业棒球大联盟的所有球队，全体选手以实名方式登场。游戏中有赛会模式、赛季模式和双人在线对战三大比赛模式供你选择。其中赛季模式是最吸引人的，你可以自由操纵球员的转会、租借、买卖等活动，你可以随时卖掉状态不好或是受伤停赛的球员。不过比较遗憾的是本游戏没有球员自创模式。真实的球员外形，形态动作逼真，30个以真实场馆为原型制作的比赛场地。游戏的操作简洁明快，玩家可以通过屏幕的提示来进行一键挥杆或一键投球。游戏中电脑的AI不低，但玩家只要掌握好击球角度和投球时机，便能轻松上手。





画　面 ★★★★☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆☆

ATV越野机车大赛

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails

推荐度 7

◆SCEA/Climax◆RAC◆2005年4月19日◆美版
◆1～4人◆288KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



游戏中玩家将驾驶著名的ATV四轮越野摩托车在各种环境下的赛道进行巡回比赛。赛道总数达到30条以上，包括崎岖不平的山路、肮脏的烂泥地、路况恶劣的雪山和沙漠。游戏中共有24款ATV四轮摩托车供你选择，这些性能优良的ATV四轮越野摩托车能应付所有的地形障碍。游戏除了支持4人无线通讯对战外，还具有网络对战功能，其中有一个车手卡片收集要素，玩家可以通过比赛来获得车手卡片，同时还能与其他玩家进行交换。游戏效果逼真，车手会随着车辆的震动而表现出真实的摆动，飞跃障碍时也能做出各种花哨的动作来得到额外的加分。





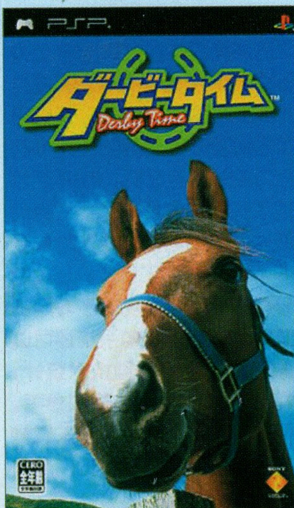
画　面 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

达比时刻

ダービータイム

推荐度 6

◆SCEJ◆SLG◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆320KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



融合经营，育成等要素的赛马类模拟游戏。本作中收录了大量的赛马和骑手资料：2700只以上的日本国内外赛马以及42位骑手的登场使得游戏的内容极为丰富，并且骑手们在游戏中也均是以实名登场，让赛马迷们倍感亲切。玩家要对自己的赛马进行各种各样的管理。考验玩家统筹规划的能力，购买、训练、厩务员的选择、骑手的选择等等都要玩家做出充分的考量。如果玩家觉得考虑这些太过繁琐的话，也能通过“委托”选项将这些繁琐的过程交给系统来完成，显得相当人性化。玩家在游戏中的目标就是让自己的赛马在最高级别的比赛“达比”中获得优胜。



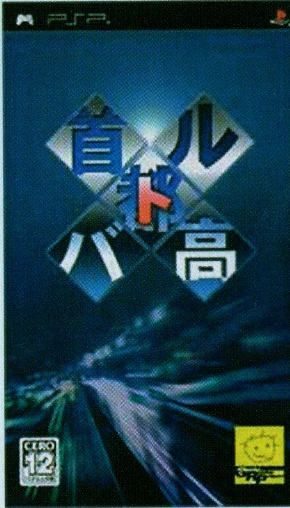

画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

首都高 Battle

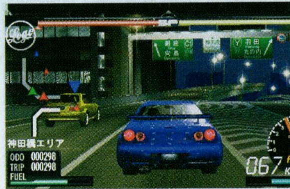
首都高バトル

推荐度 7

◆元气◆RAC◆2005年4月21日◆日版
◆1～2人◆384KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2005年3月22日（美版）



元气公司招牌的赛车游戏“《首都高》系列”首次登陆PSP平台，同系列作品一样，本作是一款以驾驶着各种日产名车，在深夜的日本首都高速公路与其他车手竞技为题材的公路竞速赛车游戏。玩家最初是一个默默无闻的小车手，寄居一个车队之下，需要不断与人比赛提高自己的经验值和等级，赢取金钱改装自己的赛车，最后成为车队领袖，然后带领车队与其他车队对战争夺地盘，最后制霸全国。本作新加入了组队战的系统，令战略性更高。与《山脊赛车》强调夸张的速度感不同，本作强调更为真实的驾驶感觉，虽然如此，对战时的紧张刺激感丝毫不差，令人沉迷。



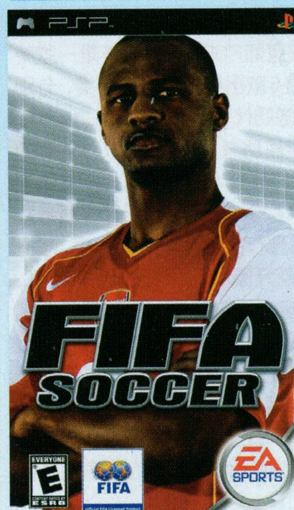

画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

FIFA 足球

FIFA Soccer

推荐度 7

◆EA◆SPG◆2005年4月25日◆美版
◆1～2人◆384KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



作为EA公司的王牌体育游戏，这款登陆PSP平台的足球游戏可以看做是《FIFA2005》的压缩版。游戏中总共收录了全世界包括俱乐部和国家队在内的大概350支足球队，收录了所有04/05赛季中所有球员的真实数据资料。游戏大致分为联赛模式、杯赛模式和挑战模式。游戏中玩家可以对自己的球队进行重新编制，还可以任意选择一个国家的联赛进行赛季比赛。本作具有4人无线通信对战功能，而新加入的“Pocket Trax”系统，能让玩家无需进入游戏便能欣赏到你在游戏中所录制下来的各种影音内容，颇具创意。



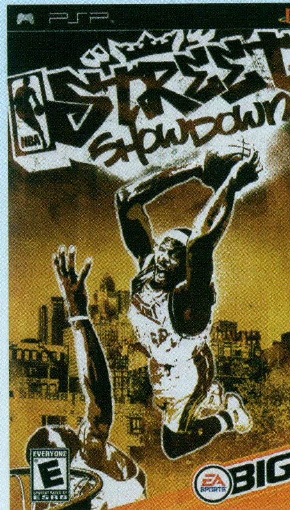

画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

NBA 街头对决

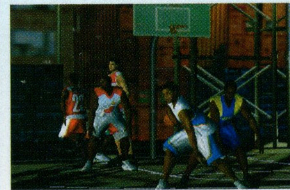
NBA Street Showdown

推荐度 7

◆EA Sports Big◆SPG◆2005年4月27日◆美版
◆1～4人◆352KB◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年9月1日（欧版）/2005年9月29日（日版）



游戏为我们展现的是美国流行文化中的重要组成部分——街头篮球。作为街头篮球，游戏的比赛都是采用3对3的形式，虽然没有了万众瞩目的篮球馆，不过既然游戏挂着NBA的头衔，NBA的各位明星大家还是可以使用的，各现役球队和经典的明星队任你选择。与正式比赛中激烈的对抗、争抢不同，街头篮球更强调表演性、娱乐性。通过简单的按键组合，你就可以在游戏中使出很多匪夷所思的假动作和扣篮动作，视觉效果绝对一流。比赛之余，游戏还为玩家准备了一些十分有趣的小游戏，轻松的同时也可以提高你的游戏水平，厌倦了比赛的玩家可以去试试它们。



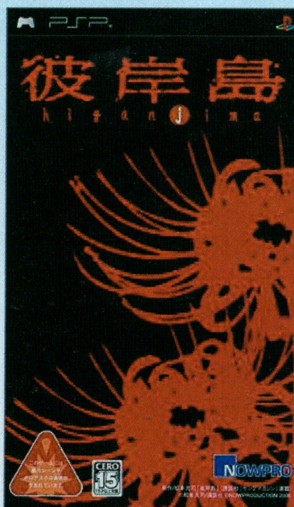

画面 ★★★★☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★☆☆

彼岸岛

彼岸岛

◆Now Production◆AVG◆2005年4月28日◆日版
◆1人◆400KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：无

推荐度 6



本作是PSP上电子恐怖小说的代表作之一。原作在日本有名刊物《YoungMagazine》上连载，是一款很受好评的恐怖漫画。游戏的场景发生在一个叫做彼岸岛的岛屿，此岛以盛开彼岸花而得名。主角为了寻找失踪的哥哥，而和同伴们一起来到这个吸血鬼出没的场所，从而展开一个恐怖而离奇的冒险之旅……游戏的玩法跟著名的"《恐怖惊魂夜》系列"很相似，以阅读小说的形式进行，对日语水平有一定要求。在游戏进行的过程中会有不少分支，根据玩家的选择会引出不同的剧情并触发各种结局。游戏中还有和吸血鬼战斗的部分，同样紧张恐怖。





画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

王牌老虎机 主角是钱形

ドラスロット 主役は銭形

◆Dorasu◆TAB◆2005年4月28日◆日版
◆1人◆512KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 5



在日本，老虎机（即柏青嫂）拥有极为广泛的消费群体。这款PSP上推出的《王牌老虎机 主角是钱形》就是一款模拟真实老虎机的游戏。实机是以日本著名动漫作品《鲁邦三世》中的钱形警官为主题的老虎机。PSP版忠实地再现了实机的主要特色。对老虎机玩家而言，准确地目押是非常重要的，PSP版本中就为了让实机玩家们能够充分地练习目押而加入了专门的练习模式。此外在游戏中系统还可以统计玩家在游戏中的各种技术统计，为玩家在实机作战提供必要的参考。作为家用游戏本作也加入了音乐欣赏模式、演出欣赏模式以及实机厂商发行的实机小册子等等。





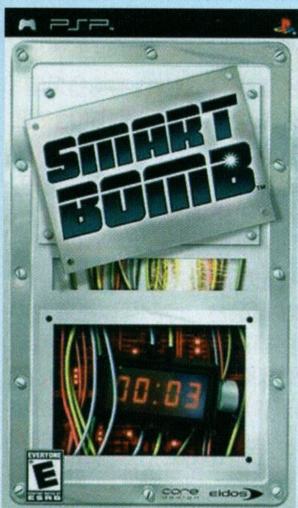
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

爆脑

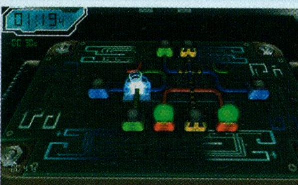
Smartbomb

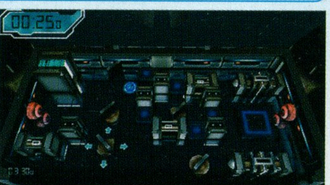
◆Eidos◆PUZ◆2005年5月10日◆美版
◆1～4人◆128KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2005年6月16日（日版）

推荐度 6



虽然本作是一款小品游戏，但游戏中却明显包含了美式游戏所特有的硬朗风格。游戏的主要目的是拆除各式各样的炸弹，游戏中会接二连三地出现各种起爆装置，玩家所要做的就是将它们一一排除。拆除炸弹的过程充满了刺激，玩家不仅要像玩PUZ类游戏一样开动脑筋来考虑拆除办法，还要在限定的时间内按时完成，稍有疏忽，你手中的PSP就会引发大爆炸。游戏中的模式很丰富，在故事模式中，玩家要扮演一位炸弹处理班的成员去完成各项任务；在街机模式中，玩家可以设定各种难度来进行游戏；挑战模式中，玩家必须在更短的时限中完成任务。游戏可以实现4人对战。





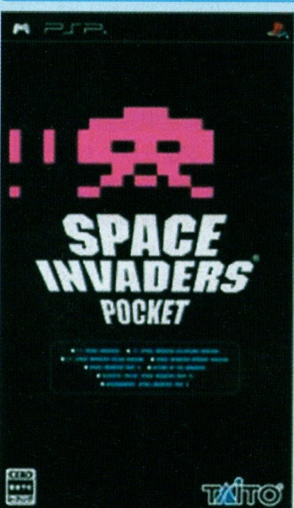
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

太空侵略者 口袋版

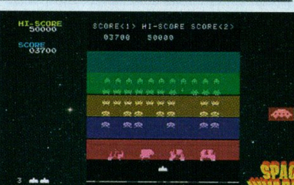
スペースインベーダーポケット

◆Taito◆STG◆2005年5月12日
◆1人◆记忆容量不详◆3800日元◆全年龄
◆无对应周边

推荐度 6



著名的元祖射击游戏《太空侵略者》首次登陆PSP，游戏并不是一款新作，而是5款街机版旧作的合集，分别是1978的初代《太空侵略者》、1979年的《太空侵略者 Part Ⅱ》、1985年的《侵略者归来》、1990年的《太空侵略者 Part Ⅳ》和1995年的《压轴侵略者》，其中有3部作品是首次进行移植。移植作品都原汁原味地保持了原来风貌，游戏的核心系统基本一样，就是控制画面底端的战机不断击落上方的宇宙侵略者，后期的作品则加入了选择战机、子弹强化、获得道具等新系统，尤其是1995年的《压轴侵略者》还加入了驾驶员的要素，怀旧的玩家们不妨一试。





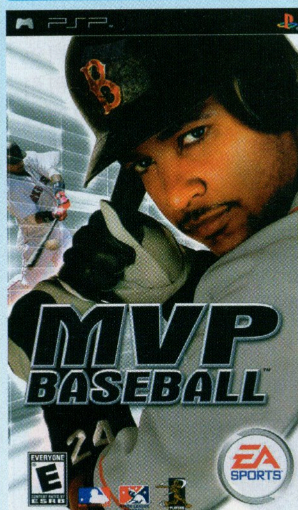
画面 ★★☆☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

MVP 棒球

MVP Baseball

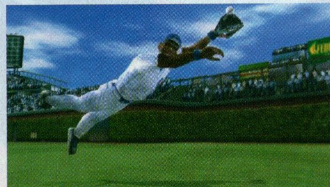
推荐度 6

◆EA◆SPG◆2005年5月18日◆美版
◆1～2人◆608KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：无



又是一款美国人热爱的棒球游戏。本作的游戏模拟异常的真实，比赛节奏给人以身临其境的感觉。在细节上有许多不错的设计，比如，投球时有一个和FIFA任意球精确槽很相似的设置。玩家如果想要投出好球，则要尽可能准确的操作。而且投球时玩家可以观察击打手的弱点，从而选择最佳投球路线。游戏中还有精彩回放的设定，玩家可以欣赏自己的杰作了。本作还有一大特点，就是球员众多几乎囊括现役的所有职业球员。球员的动作特点各有千秋，即使是同一个球员在同一情况下都有许多不同动作的展现。本作的不足也是显而易见的，不能支持网上对战，没有隐藏模式。





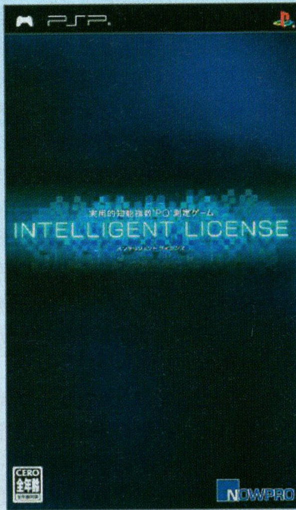
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

智能执照

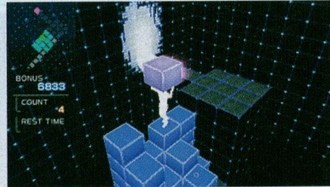
インテリジェント・ライセンス

推荐度 6

◆Nowproduction◆PUZ◆2005年5月26日◆日版
◆1人◆400KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



你有没有想过利用纸笔或者问答测试以外的方式来测验自己的智商？如果你曾经考虑过这样一个问题，那么这款《智能执照》将会比较适合你。本作虽为一款智能测试软件，但却是通过在3D世界里进行类似于PUZ的小游戏来达到测试目的的。本作由日本京都大学心理系的子安增生教授所监制，在画面和音效表现上非常未来化。游戏中一共有13个关卡，玩家可以发挥自己的想像去实现过关，电脑会根据你的过关时间以及回合数来判定你的PQ（实用智能指数），反复挑战的话成绩自然会得到提高。本作是一款集娱乐性和实用性为一体的软件，适合闲暇时用来消磨时间。





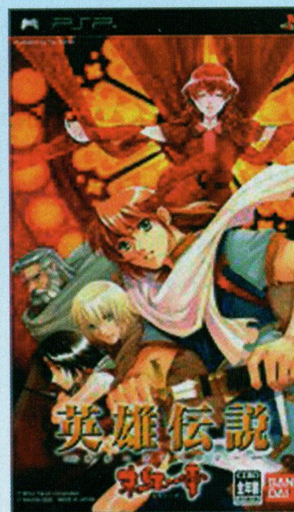
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪

英雄传说 ガガーブトリロジー 朱紅い雫

推荐度 8

◆Bandai/Falcom◆RPG◆2005年6月2日◆日版
◆1人◆480KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年11月15日（美版）



在前作《白发魔女》发售近半年后，"卡卡布三部曲"中的第二部也在PSP上登场了。本作在剧情上依然保持了前作的高水准，讲述了一对自幼失散的兄妹各自成长的故事，其中所交织的人与人之间的感情部分交待得非常细腻。本作沿用了前作的引擎，并在此基础上加入了画面的雾化效果，在视觉效果上更加出色。人设方面同样由岩崎美奈子担任，唯美依旧。比起前作来，本作最大的进化点就是大大改善了读盘时间，这样就使得战斗的流畅程度得到了大幅度提升。如果继承前作通关记录，那么在本作的特定场合中就可以和前作的同伴共同进行冒险，让FANS们十分感动。





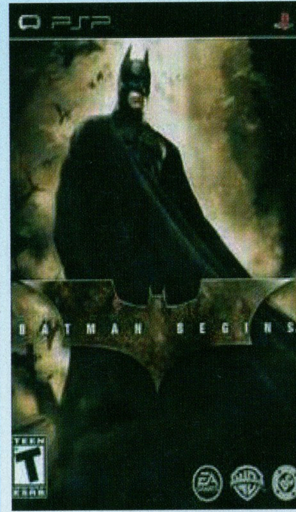
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

蝙蝠侠 开战时刻

Batman Begins

推荐度 6

◆EA Games/Vicarious Visions◆ACT◆2005年6月14日◆美版
◆1人◆367KB◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：无



作为同名电影的改编游戏，本作忠实地将电影剧情搬到了游戏中来，让你有机会亲手操作蝙蝠侠完成他人生的重大转折。完全由电影原班人马配音的大量语音的加入，会让你更加有现场感。游戏综合了很多优秀的动作游戏的优点，如有的时候，你可以进入潜入模式，消灭敌人于无声中，此时你的感觉就好像是在玩《分裂细胞》；而有的时候你又可以像杂技演员一样，蹦上跳下，此时你就好比在玩《波斯王子》。单纯的拿来主义让这些系统在游戏中看上去结合得十分生硬，效果并不理想。不过游戏中大量有关电影和漫画的隐藏要素，值得蝙蝠侠的FANS们尝试。





画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

机密武装

CODED ARMS

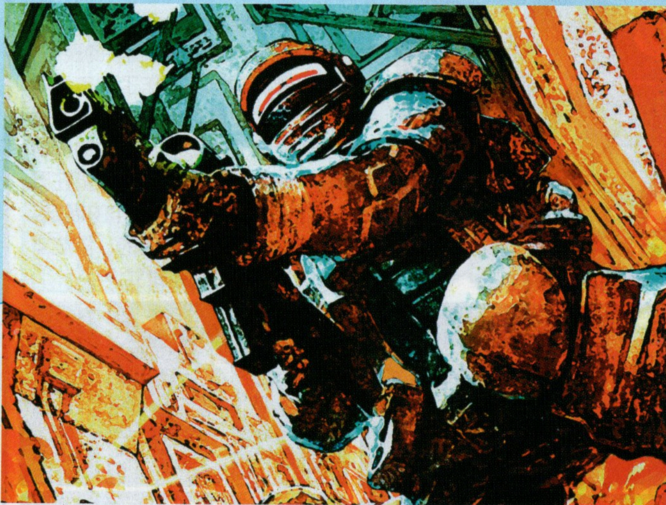
◆Konami ◆FPS ◆2005年6月23日◆日版
◆1～4人◆160KB ◆4800日元◆全年龄
◆备注：2005年7月6日（美版）/2005年8月18日（韩版）/2005年9月9日（欧版）

推荐度 8



21世纪末医学技术得到了飞速的发展，实现了人脑与网络的连接。同一时期网络上出现了一个巨大的数据迷宫，那就是在开发过程中失控并被破弃的军事用战斗模拟软件"A.I.D.A"。为数众多的黑客们都已入侵并通过这款模拟软件作为自己的追求，希望以此来证明自己，不过他们当中的绝大多数都在"A.I.D.A"内部的众多攻击性程序前化为齑粉，不过总是有新的后来者在继续向"A.I.D.A"发起挑战……人们把这群疯狂的黑客们称为"CODED"。

以上就是本游戏的故事背景。主人公就是众多黑客当中的一员。本作是掌机上难得一见的正统派FPS游戏。游戏的舞台是在虚拟的网络空间内，无论是出现的敌人还是武器都是各种"程序"。给人一种非常另类的感觉。游戏中的敌人种类不少，并且每一种敌人都有截然不同的特点和攻击方式，玩家必须呼熟悉每一种敌人的特点，才能更有效率地击倒敌人。游戏中的武器也是种类繁多，并且大多数都带有属性，利用属性相克的原理就可以给敌人造成巨大伤害。游戏的另一大特色是每次游戏时迷宫都会随机生成，大大增强了游戏的重复可玩性。本作支持PSP的无线通信机能，可以实现最多4名玩家的同场竞技。



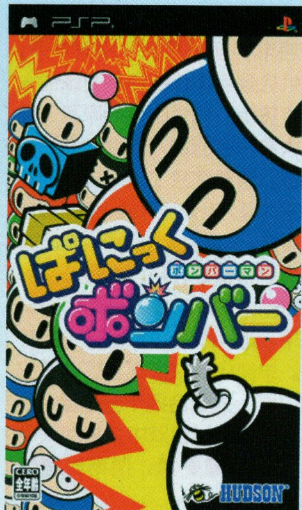
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

炸弹人 火热炸弹

ボンバーマン ぱにっくボンバー

◆Hudson ◆PUZ ◆2005年6月23日◆日版
◆1～4人◆256KB ◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 7



本作是一款以炸弹人为题材的方块益智类游戏，玩法类似于《噗哟噗哟》，画面上方不断有不同颜色的炸弹人头像落下，只要将3个相同颜色头像放在一起便可引爆它们并消去，而如果引爆了黑色的炸弹更可将周围的头像全部消去，游戏最爽快地一点就是一次引爆多个黑色炸弹形成连锁。除此之外，游戏中还有多种效果的道具出现，在对战时这些道具令战况更为激烈，比如有的可以令炸弹发生变化，有的让所有炸弹一次引爆等等。游戏对应无线联机对战，而且对应"分享"系统，可以将试玩版发送给没有碟的玩家。游戏的风格清新，规则简单，玩起来还是挺有趣的。



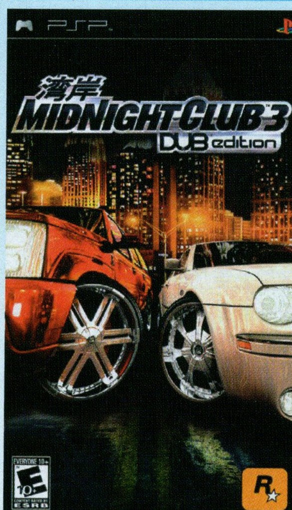

画　面 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

湾岸 午夜俱乐部3

Midnight Club 3 DUB Edition

◆Rockstar Games ◆RAC ◆2005年6月27日◆美版
◆1～6人◆480KB ◆39.99美元◆全年龄
◆2005年9月1日（欧版）

推荐度 7



由Rockstar制作的这款赛车游戏和该公司的著名作品《横行霸道》系列一样，显得十分大气。游戏中你将可以在三个场景丰富的巨大城市里自由的穿行。游戏的一大特色就是在城市的大街小巷中比赛，在这期间有大量的捷径、跳跃点等要素等待你去发现，也就是说，完成比赛的路线将是多样化的，寻找更快更近的行车路线将是你在这个游戏中必须要做的事情之一。游戏中另一个比较有趣的设定就是不同的车辆类型会有不同的特殊能力，如一些以速度见长的车，发动特技后，会出现类似时间停止的效果，十分新颖刺激。



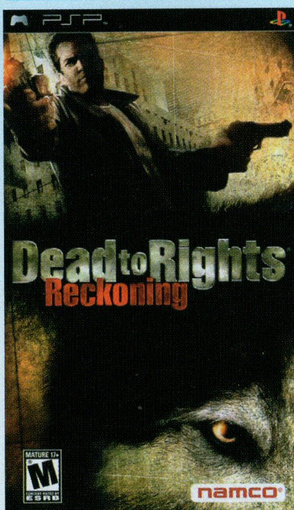

画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

脱狱潜龙 清算

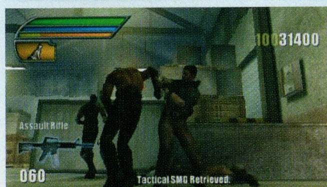
Dead to Rights：Reckoning

推荐度 8

◆Namco◆ACT◆2005年6月28日◆美版
◆1～4人◆192KB◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年3月2日（欧版）



在家用机上著名的动作射击游戏"《脱狱潜龙》系列"首次登陆PSP平台的作品，主角仍然是英勇的警察杰克，这次他为了营救一名被绑架小孩只身深入黑帮内部与众多的敌人展开激战。游戏的玩法保持了系列一贯特色，玩家通过主角后方的第三人称视点来操作主角，使用手枪、霰弹枪、来福枪等多种武器将迎面而来的敌人一一干掉。系列招牌的"子弹时间系统"在本作中同样保留，发动后，主角会像电影的慢镜头一样干掉画面中的多个敌人，另外，当主角靠近敌人时还可以使出特别酷的杀敌动作，演出度满点。游戏的战斗相当火爆，玩起来爽快度极高。



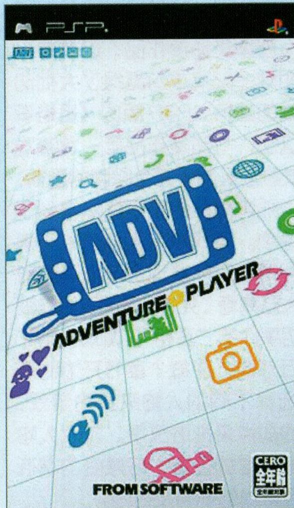

画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

冒险玩家

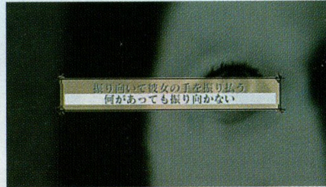
アドベンチャープレイヤー

推荐度 7

◆FromSoftware◆AVG◆2005年6月30日◆日版
◆1人◆448KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



这是一款为喜爱AVG、并想亲自动手制作AVG的玩家所量身定做的一款游戏。本作的主题是"游玩"、"制作"和"发表"。玩家可以到本作的官方网站免费下载AVG制作素材，这些素材不仅包括音响小说，甚至还包含了IQ测试问答和占卜等等。此外，玩家还可以把自己用数码相机拍摄的照片加入到素材中，亲自制作出一款独一无二的作品。在制作出满意的作品后，玩家可以通过网络来发表自己的作品，达到互相交流的目的。除了亲自制作AVG外，本软件中还提供了《怪奇圈》、《回声之夜#1》、《暗箱之中》等三款制作颇为精良的现成AVG游戏，值得一玩。

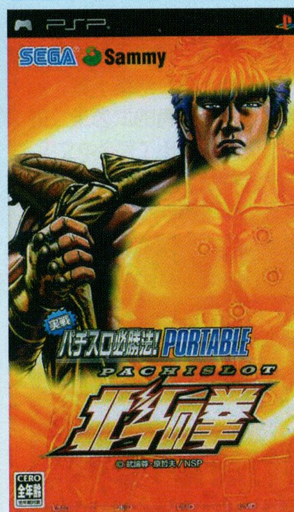
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

实战柏青嫂必胜法！北斗神拳 携带版

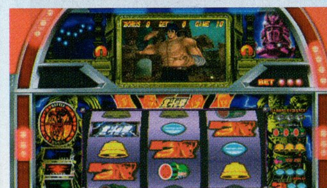
実戦パチスロ必勝法！北斗の拳 ポータブル

推荐度 5

◆SEGA·Sammy◆SLG◆2005年6月30日◆日版
◆1人◆不详◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是SEGA·Sammy"《北斗神拳》系列"在PSP上推出的一款实机柏青嫂游戏。游戏的最基本玩法就是柏青嫂，该设备在很多游戏里都可见到。扳动机器的扳手就可以让屏幕里的三行滚轮旋转，滚轮上有众多不同的花色，当旋转停止后，如果显示滚轮上显示出的三个花色在横、斜行上相同时，就会给予玩家以奖励。游戏中给玩家准备了各种柏青嫂的相关知识，并在玩法上有详细说明。同时玩家可以把实战中的情况输入游戏，让CPU帮助解析。该游戏旨在模拟真实的柏青嫂，提高玩家的实战水平。而《北斗神拳》里的人物和剧情加入也让这款本是赌博性质的游戏变得有趣。




画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

遥远的时空中2

遥かなる時空の中で2

推荐度 7

◆Koei◆AVG◆2005年6月30日◆日版
◆1人◆992KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：限定版：8800日元／豪华限定版：28600日元



和《安洁莉可》齐名的光荣两大女性向游戏系列中的正统第二作，本作是一款移植作品。原作在PC、PS2上发售后都取得了不错的成绩。游戏的基本玩法和"《樱大战》系列"类似，采用"对话冒险＋战斗"的方式进行，不过流程非常自由，可以选择自己想去的地方触发剧情或者战斗练级。玩家需要扮演一位名叫高仓花梨的现代普通女生，因为某件偶然事件而返回到古代，结识了众多帅气的男主人公，并和他们一起保卫京。游戏除了一贯的游戏品质外，另一大卖点就是众多知名声优的加入，如三木真一郎、石田彰、保志总一朗等等。游戏还在PS2版基础上增加了许多剧情和隐藏要素，适合反复游戏。



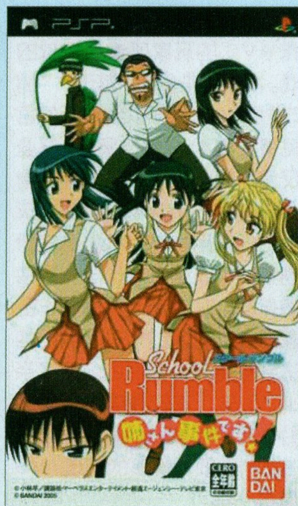

画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

校园迷糊大王 姐姐事件

スクールランブル~姉さん事件です~

推荐度 7

◆Bandai◆AVG◆2005年7月7日◆日版
◆1人◆800KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



《校园迷糊大王》是由小林尽先生原作的一部爆笑动漫作品，以其夸张的内容和众多恶搞成份赢得了大批动漫FANS的追捧。PSP版的《姐姐事件》是这部人气动漫作品第一次游戏化，在故事上采用了完全原创的剧情，但原作中那种爆笑的要素依然得到了很好的继承。游戏从主人公冢本天满在暑期补习时突然发现自己的暗恋对象乌丸大路离奇"死亡"开始，目的就是要查明事件的"真相"。游戏采用了章节进行方式，在每个章节开始时玩家可以选择不同的人物来开始游戏，以不同的视点来推进故事。游戏人物之间有好感度的设定，好感度的高低会影响到游戏的剧情及结局。





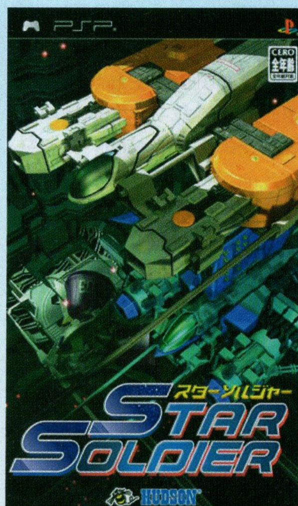
画面 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

星际战士

STAR SOLDIER

推荐度 8

◆Hudson◆STG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



《星际战士》是FC平台上的经典射击游戏。这次在PSP上推出的新版本在各方面都进行了大幅度强化。在PSP的强大机能下，游戏的画面变得非常美丽，另外音乐和各种音效的表现也都非常让人满意。游戏最大的特点就是在游戏时需要将PSP竖起来玩，一开始时玩家可能会不大习惯，不过熟悉一段时间后就能自如地操作战机了。游戏中共有4种外形及性能各异的战计可供玩家选择（含一架隐藏战机）。每架战机都有着完全不同的普通射击以及蓄力射击。蓄力射击拥有将敌人放出的子弹消除的特性，灵活运用的话会使游戏时感到安全许多。游戏的模式也非常丰富。





画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

天地之门

天地の门

推荐度 9

◆SCEJ/Climax◆A·RPG◆2005年7月21日◆日版
◆1～2人◆448KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2005年9月29日（中文版）/2005年11月15日（美版）



本作是PSP上一款颇受瞩目的原创作品。游戏由曾制作过《光明与黑暗》、《皇帝的财宝》等名作的Climax制作，完全活用了PSP主机的高性能，给人以一种特有的大作风范。游戏的剧情非常不错，其中融入了具有中国特色的武侠要素，如气功、武术门派等等，给国内玩家的感觉十分亲切。在描述剧情的时候，游戏采用了大魄力的即时演算动画来表示，配以众多知名声优的倾情演出，带给了玩家一种在掌中观看武侠大片般的享受。不仅是世界观上非常具有东方风情，在画面表现上本作也十分具有古代中国的色彩，高山流水、飞泻的瀑布等刻画精美的场景都让玩家流连忘返。

本作在系统上的设定并不复杂，系统的最大特色就是"武艺录"。在游戏中，玩家可以收集到很多剑谱，将这些剑谱组合成特定的"武艺录"就可以形成连续技。当玩家得到了"自由录"后，还可以根据自己的喜好组合出一套独门的原创连续技，在战斗中尽情体会到连续攻击的快感。此外，游戏还对应网络功能，通过网络下载，玩家不仅可以得到一些强力的装备，而且还能得到一些独有的武艺录，进一步增强自己的实力。在日版推出两个多月后，本作还推出了完全中文版，让不懂日文的国内玩家也能完全体会到这款武侠大作的魅力。





画面 ★★★★★
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★☆

天诛 忍大全

天诛 忍大全

◆FromSoftware◆ACT◆2005年7月28日◆日版
◆1～2人◆256KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：无

推荐度 8



本作是FromSoftware的著名系列《天诛》的正统续作。游戏故事是发生在PS2版的《天诛3》的一年之后，经历了天来之变的乡田藩的和平之日并没有维持太久，再次遭到邪恶的侵袭。为了保护乡田藩，力丸和彩女再次出动。"《天诛》系列"的最大乐趣就在于反映出了真实的忍者行动——游戏十分强调潜入和暗杀，玩家要用各种方式在不被敌人发现的情况下把敌人从背后暗杀而潜入敌境。游戏名"天诛"意为替天行道，因此游戏中的许多任务都是惩罚恶人。任务开始时玩家能选择忍具，这些忍具都会对破关提供帮助。作为新作，本作也新增了一些忍具，而当破关后系统还会根据玩家的破关好坏给出评价，这使玩家产生重复挑战游戏的欲望，而本作初期不用奥义书角色就能习得自身的所有奥义，这使本作难度比较低。本作的另一特征是加入了"虎之卷"模式，在该模式里玩家可以自由的编辑地图、设计各种任务、改变敌人的部署情况等等，还能把自己设计的关卡保存到PSP记忆棒里，这大大增加了游戏的乐趣。游戏可以操作的人物有五名，力丸、彩女、铁舟、凛和龙丸，系列全主角悉数登场对老玩家来说也是个不小的吸引。本作还是"《天诛》系列"第一款可以和朋友进行多人联机的作品，和朋友一较高下吧。







画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

战国 Cannon

战国キャノン

◆X－nauts◆STG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆320KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无

推荐度 8



本作是x－nauts公司的著名游戏系列彩京"《战国》系列"的正统续作，是现在市面上并不多见的横版卷轴第三人称射击类游戏。故事发生在战国时代，邪恶组织的出现再次打乱了人民平静的生活，并把作为关键的公主抢走，于是主人公们依靠"飞苍石"的飞行能力再次出击，向邪恶组织傀儡军团发起挑战，拯救公主与世界。游戏共有两大模式——传统的关卡模式和让新手锻炼的练习模式。关卡模式是很传统的清版STG，难度比较高，尤其是在PSP的液晶屏上显得有些残影，对躲避子弹有些许不利。本作对比系列前作有着不一样的系统——游戏里的临界倍率系统，在一定的条件下是可以让战斗中的得分上升10倍以上，只要把临界倍率系统充分掌握并熟悉应用，在关卡模式中想要拿到天文数字般的得分也不是太大的问题。而在本游戏新增的新手练习模式里，游戏的难度和关卡模式差别非常大，玩家可以在这里多多练习临界倍率系统的使用，只要是在关卡模式里通过的关卡便可以在这里进行反复挑战，对玩家在关卡模式中的争取得分有很大帮助。虽然在游戏一开始只有4名主人公供玩家使用，但只要不断地在关卡模式里用临界倍率系统提高最大成绩，就会不断增加新的隐藏人物。







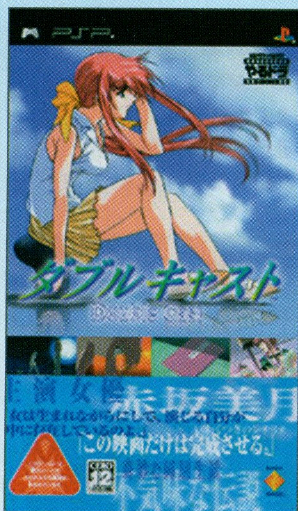
画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

携带互动剧场 双面女郎

やるドラポータブル ダブルキャスト

推荐度 **8**

◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆496KB◆3800日元◆12岁以上
◆备注：2005年11月10日（中文版）



原本在PS上获得大好评的、以四季为主题的“《互动剧场》系列”四作第一作《双面女郎》的PSP移植版。游戏的最大特色就是动画多、语音丰富、分支繁琐。游戏讲述了主人公与一名失忆女子赤坂美月偶然邂逅并开始浪漫的同居生活的故事，虽然听起来十分浪漫，但游戏却是一出悬疑剧，围绕在电影剧本周围的恐怖传说以及女主角的双重人格都深深吸引了玩家对故事的投入。根据玩家的选择，游戏的剧情会向着不同的方向，并且有的新剧情是必须要达成一定的完成度后才会出现的，耐玩度很有保证。繁体中文版的标准译名为《演活戏剧 携带版 双重角色》。





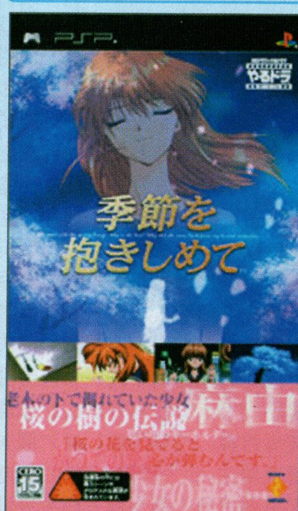
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

携带互动剧场 拥抱季节

やるドラポータブル 季节を抱きしめて

推荐度 **8**

◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆480KB◆3800日元◆15岁以上
◆备注：2005年11月10日（中文版）



“《互动剧场》系列”第二作在PSP上的移植版。游戏的类型虽为一般的选项形AVG，但由于加入了众多动画和语音，给人的感觉就像亲自在导演一出动画片一样。游戏讲述了刚刚考上大学的主人公在樱花树下发现了一名晕倒的少女麻由，少女的样貌与他的初恋情人别无二致，从此主人公便陷入了与麻由、以及现任女友智子之间的三角恋情之中。比起前作有些阴森的剧情来，在人物感情上下笔墨较多的本作在剧情上显得更加细腻感人。游戏的分支和结局非常丰富，要想百分之一百看完所有剧情要花很长时间。繁体中文版的标准译名为《演活戏剧 携带版 拥抱季节》。





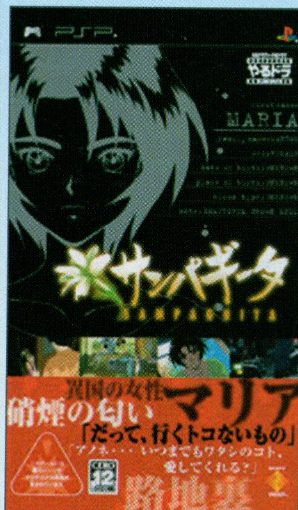
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

携带互动剧场 桑巴吉他

やるドラポータブル サンパギータ

推荐度 **8**

◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆432KB◆3800日元◆12岁以上
◆备注：2005年11月10日（中文版）



“《互动剧场》系列”第三作在PSP上的移植作。在游戏方式上和前两作完全相同，但因为世界观比前两作更为深刻，所以带给了玩家与前两作完全不同的感觉。本作在故事上充满了浓郁的异国风情。游戏的女主角是一个遭受过重重挫折的菲律宾少女，主人公必须和她共同渡过幸福的时光……由于PSP版的“《互动剧场》系列”在画面上原封不动地照搬了PS版，所以在画面解析度上并不太让人满意，不过出色的音响效果还是颇让玩家满意的。由于PSP不可避免的读盘问题，游戏在流畅性上还有待改进。繁体中文版的标准译名为《演活戏剧 携带版 茉莉花》。





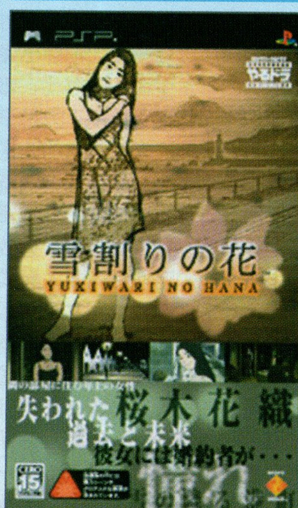
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

携带互动剧场 雪割之花

やるドラポータブル 雪割りの花

推荐度 **8**

◆SCEJ◆AVG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆512KB◆3800日元◆15岁以上
◆备注：2005年11月10日（中文版）



PS时代“《互动剧场》系列”最后一作的移植版。虽然游戏在画面风格上并不再像前三作那样以美少女来吸引玩家，但这种写实的风格却更加平易近人，配合感人的剧情，让玩家们觉得很有亲切感。游戏的舞台发生在一座冰天雪地的港口小镇，故事的女主人公樱木花织在遭受未婚夫突然去世的打击后失去了记忆，暗恋着花织的主人公必须去编织一个美丽的谎言来抚慰她的心灵，而谎言最后带来的结果都由玩家在游戏过程中所选择的选项来决定。和前三作一样，本作的PSP版同时也附带了系列其他三作的体验版。繁体中文版的标准译名为《演活戏剧 携带版 雪割花》。





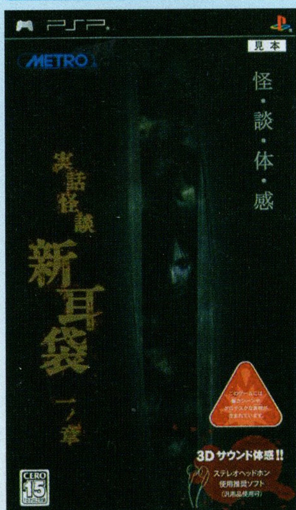
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

实话怪谈《新耳袋》第一章

实话怪谈「新耳袋」一ノ章

推荐度 6

◆Metoro◆AVG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆320KB◆3800日元◆15岁以上
◆备注：无



本作是一款电子恐怖故事的合集，由50多个日本民间广为流传的小故事组成。这些故事均出自日本颇有名气的恐怖故事集《新耳袋》，根据该书改编成的电影也在日本受到了广泛的好评。游戏中的故事都是彼此独立的，题材从乡间传说到都市怪谈，从校园到医院，应有尽有。它们都是在日本民间流传许久的经典怪谈，每个故事的阅读时间基本不会超过3分钟，可以说是一款"恐怖游戏中的《瓦里奥制造》"。玩家可以利用很短的时间体验一下恐怖的感觉。游戏的基本进行方式是阅读文字＋浏览图片，音乐和音效也是鬼故事里的经典配乐，对日语水平有一定的要求。





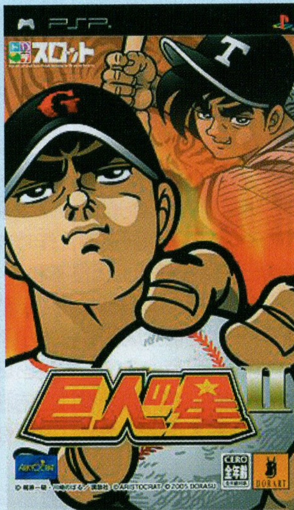
画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

王牌老虎机 巨人之星II

ドラスロット 巨人の星II

推荐度 5

◆Dorasu◆TAB◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆197KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



Dorasu在PSP上推出又一款老虎机实机模拟游戏。本作所模拟的实机是以在日本拥有巨大人气及号召力的棒球题材漫画《巨人之星》为题材的老虎机。作为掌机上的模拟软件，除了搭载专门供实机玩家练习目押按键的练习模式外，还加入了演出欣赏模式及音乐欣赏模式等等、玩家也可以在这里选听原著人物的台词，重温当年的感动。游戏画面中实机的显示角度和大小也可以让玩家自由调整。模拟实机游戏所必须的数据统计机能也应有尽有，能够为玩家提供大量有价值的数据作为参考。虽然本作功能强大，不过对国内的玩家而言，本作的实际意义显然有待商榷。





画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★☆☆☆

太鼓之达人 携带版

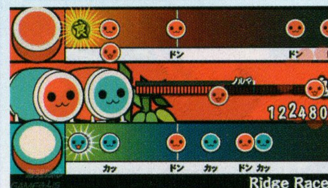
太鼓の达人 ぽ～たぶる

推荐度 8

◆Namco◆MUG◆2005年8月4日◆日版
◆1～4人◆230KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



在街机和PS2上大受好评的Namco著名的音乐游戏终于登陆PSP平台了。本游戏收录的都是日本有名的歌曲，一共38首，而且还可以通过PSP的无线上网功能来下载新歌曲。其中《さくらんぼ》也是NDS版《大合奏》里的名曲。本游戏不能接上外设大鼓来玩，只能用PSP的按键来游戏，而且全部按键都会用上。玩家需要按照音乐节奏和标志提示输入红、蓝两种对应指令，以打出契合音乐的鼓点。本游戏除了单人游戏外，本游戏也可以多人对战，既可以无线联机，又可以一机双人玩。游戏里的三个迷你游戏十分有趣，特别是最后一个要把PSP竖着玩，体验另一种玩PSP的感觉。





画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★★ 耐玩度 ★★★★★

洛克人DASH 钢之冒险心

ロックマンDASH 钢の冒险心

推荐度 7

◆Capcom◆A·RPG◆2005年8月4日◆日版
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



PS版《洛克人DASH》的复刻版，游戏的音乐和系统都完全继承，惟一的变化就是画面比例被制作成了16：9。游戏的故事发生在一个被海洋所包围的世界里，生活在漂浮的岛屿上的人们，靠"挖掘者"找到的能源来改善生活。游戏中，玩家将扮演身为"挖掘者"的洛克，和拍档萝尔一起在遗迹中冒险，寻找能源。游戏的动作要素十分丰富，主角拥有跑动、跳跃、冲刺等各种动作。同时攻击方式也多种多样，除了左手主要的机枪外，右手还能装备各种特殊武器。每个遗迹的最后，玩家将和遗迹的守护者或是同样以能源为目标的空贼进行战斗。





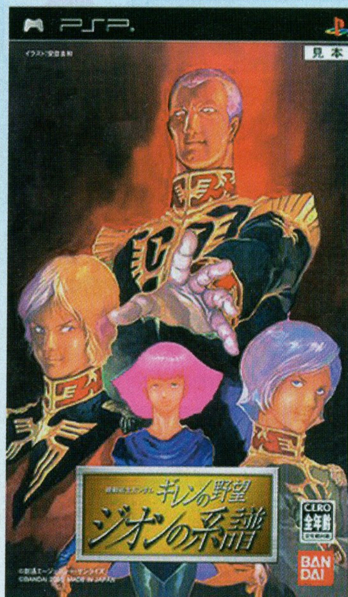
画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

◆Bandai◆SLG◆2005年8月11日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 9



本作在画面、系统和操作方面都与PS版如出一辙。玩家需要扮演地球联邦军或吉翁军的最高统帅，亲自指挥军队征服各敌对势力，最后达成统一地球圈的大业。玩家需要合理运用手上有限资源、收集情报、战术制定、兵器的开发生产、各势力之间的外交关系甚至到手下将领的合理分配都要玩家亲自去完成。只有做好这些工作才能使自己军队在战场上无往不利。

本作主要分地球战场和宇宙战场，两个战场都分成了许多大小不一的区域。只有一个个占领敌占区域直到全部占领才能获得最后的胜利。然而敌人也会企图派兵占领你的领地。

战斗过程中，当玩家的部队向敌区域发动进攻时歼灭敌守军或占领所有敌军据点后就能占领该区域了。在作战时玩家能对己方部队作出"移动"、"攻击"、"待机"等不同的指令。玩家还能对己方的部队进行编制，每3个作战单位就能组成一个小队，组成小队后的作战单位无论攻击力和生存能力都能获得提高。本作在机体开发上也下足了功夫，从一年战争最初期的旧ZAKU到Z时代的最强机Z高达，都把原作里所设定的开发时间和系列严格地再现了出来，开发自己喜欢的机体并把它们送上战场最后获得胜利，这正是本作的最大魅力所在。



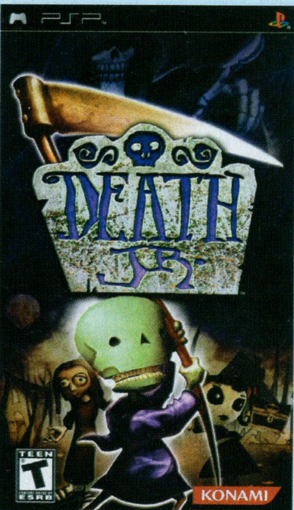
画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★★　耐玩度 ★★★★★

小死神

Death Jr.

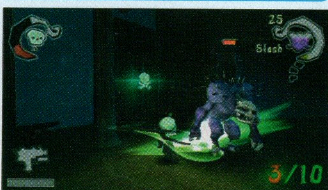
推荐度 6

◆Konami/Backbone◆ACT◆2005年8月16日◆美版
◆1人◆250KB◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无



作为PSP上第一款公布的游戏，本作讲述的是小死神与邪恶巫师斗法，拯救同伴，解救小镇的故事。游戏的画风比较奇特，充满了典型的欧美奇幻风格。游戏采用类似《鬼泣》的游戏系统，小死神刀枪并用，所向披靡。游戏中的刀类武器虽然只有一把，不过枪类武器倒是十分丰富，火箭筒、冰冻枪、火焰喷射器之类，不一而足。你需要合理地利用它们，来对付游戏中不同能力的小怪和BOSS，尝试用不同的武器组合击败敌人是游戏的一大乐趣之所在。此外这些武器在游戏中还可以花钱来升级它们的威力，让它们的表现更加抢眼。游戏流程比较简单，没有什么解谜要素，只需一路打到底就可以了。





画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

龙战士III

ブレス オブ ファイア III

推荐度 7

◆Capcom◆RPG◆2005年8月25日◆日版
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年2月10日（欧版）



《龙战士》是Capcom所推出的著名RPG游戏系列。此次在PSP上推出的《龙战士III》为原PS版系列第三作的移植版本。整体与PS版相差不多。在游戏中玩家要扮演龙族的少年阿龙，与兽人族的同伴雷伊、有翼族的少女妮娜等人一起展开波澜壮阔的冒险旅程。游戏的风格比较偏向于传统的日式RPG，各方面都显得相当正统。"师匠系统"是一个比较有意思的系统，在游戏的世界各地中隐藏着多位"师匠"，玩家可以通过向不同的师匠拜师来改变人物升级时的成长率以及习得的必杀技。玩家还可以在独立出来的钓鱼模式中与好友切磋钓鱼的心得。





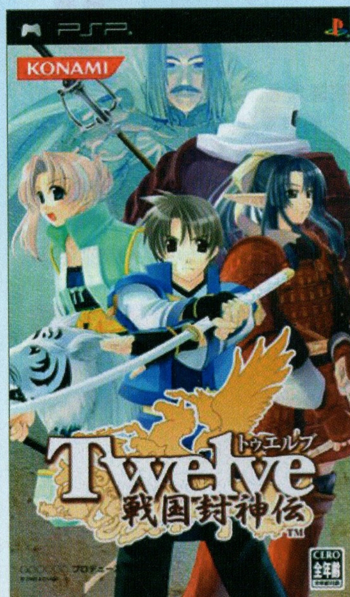
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

十二勇士 战国封神传

Twelve～战国封神传～

◆Konami◆S·RPG◆2005年8月25日◆日版
◆1人◆448KB◆4980日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



《十二勇士 战国封神传》是PSP上第一款原创的S·RPG作品，在制作阵容上十分豪华。游戏请来了在电击文库中相当活跃的年轻作家川上稔来撰写剧本，并启用曾为多部卡片游戏和小说做过插画的成濑千里来担任游戏的人设。不仅如此，游戏在声优阵容上所下的血本也是非常大的，众多日本一线声优的演出足以让声优爱好者们尖叫不已。对于一款原创作品来说，如此豪华的阵容已经足够让玩家们满意了。游戏以幻想中的日本战国时代为背景，玩家将化身为被精灵所守护的十二位勇者之一，与众多同伴一起去守卫世界的和平。游戏的战斗系统和一般的战棋游戏没有太大区别，在系统上也有着比较丰富的设定。通过按键来累积攻击力的连击系统能够让玩家充分享受到战斗的爽快感；类似于《机战》中精神指令的应援指令让游戏难度变得十分平易近人；通过仙玉来强化武器的设定让人沉迷。游戏在画面表现上十分出色，清新的风格配合幻想的故事背景给人的感觉十分奇妙，在每个章节开头，还有专门解说为大家讲解故事的梗概，颇为体贴。当达成一定条件后，游戏中便会出现隐藏的"挑战状"关卡，满足对高难度游戏有兴趣的玩家的要求。当通关一遍后，游戏会生成一个自动通关记录，二周目可以继承不少东西。







画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

信长的野望 天翔记

信長の野望 天翔記

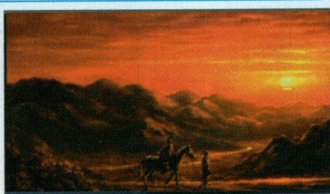
◆Koei◆SLG◆2005年9月1日◆日版
◆1～8人◆704KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



光荣旗下SLG品牌之一"《信长的野望》系列"的第六作，也是被很多玩家认作是系列最为优秀的一作的《天翔记》的PSP移植强化版，根据PSP机能和特点，本作有了新片头、改变画面比例等方面改进。游戏以1534年织田信长出生到1582年本能寺之乱后的日本战国时纷争最为激烈的这段时期为背景，期间众多著名的大名、武将、名人等纷纷登场，收录总人数达到了千人以上。游戏的玩法仍然是此类SLG的最正统玩法：选择一到八名大名，对内进行治理开发和人才招徕以富国强兵，抵挡外敌侵略的同时适时地对外用兵，最终结束战国乱世，统一整个日本。





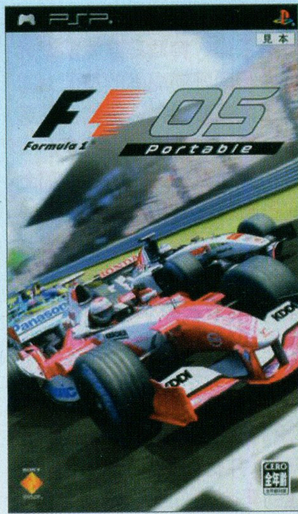
画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

F－1赛车 最高奖赏

F1 Grand Prix

◆SCEE/Traveller's Tales◆RAC◆2005年9月1日◆欧版
◆1～8人◆288KB◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：2005年9月22日（日版）/2005年11月15日（美版）

推荐度 6



本作是一款以F1赛车为题材的游戏，游戏的最大卖点是详尽及时的资料信息，游戏里你将可以使用所有现役F1车队的所有赛车，车队、车手的各种信息你都可以随时查阅。在游戏的世界挑战赛模式中，你可以以2005年的F－1大奖赛为背景，挑战19战赛程。比较有特色的是"挑战模式"，会根据一些剧情突发状况来要求玩家完成一些特定操作，比较有新意。此外，每个星期游戏的官方网站上都会根据现实中F1比赛的变化来调整游戏中的数据，玩家可以下载这些数据来和现实比赛同步，本作对于那些想要在掌机上体验高品质F1赛车游戏的玩家来说还是很有吸引力的。





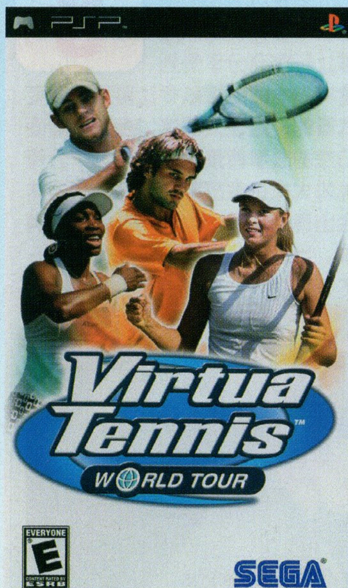
画面 ★★★★☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★☆☆☆

VR网球 世界之旅

Virtua Tennis World Tour

◆SEGA◆SPG◆2005年9月1日◆欧版
◆1～4人◆160KB◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：2005年10月7日（美版）/2006年1月26日（日版）

推荐度 9



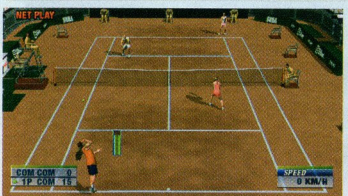
“《VR网球》系列”一直以来就是SEGA公司的招牌游戏之一，此次登陆PSP，素质一如既往的高，游戏的操作十分简单，滑杆加两个按键，你就可以体验网球带给你的乐趣了，可以说入门的门槛极低。不过这并不说明游戏简单，游戏中高难度下的电脑AI很高，失误又少，不好好练习一番，被他们打得一分不得是常有的事。

游戏宣传的重点——世界之旅模式内容十分丰富，将让你充分体验到作为一名职业网球选手的艰辛。模式的一开始你要创建男女各一名选手，然后开始游戏，你要不辞辛苦地带着他们在世界各地进行各种练习，以提高他们的网球水平；同时还要为他们安排可以参加的各式比赛，以提高他们的排名，如何在练习和比赛中找到一个平衡点，就要看你的水平了。

游戏另一个值得一玩的地方就是数量众多、趣味十足的小游戏。如“吃水果”就是让你在给定的场内，一边躲避来球，一边收集在场内随机出现的各式水果。除了“世界之旅”里的练习都是各式小游戏组成之外，游戏还专门开辟了一个“网球游戏”的模式，让你可以随时方便地玩到这些小游戏，可谓十分体贴。

此外游戏的无线对战功能设计得也非常不错，你可以很方便地同朋友联机，开始一场网球大战。





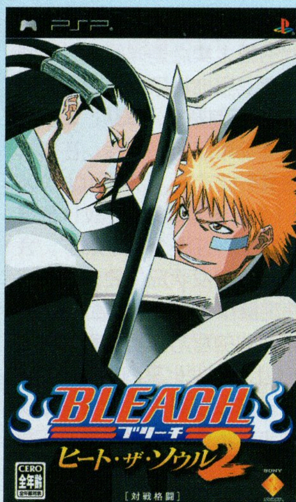
画面 ★★★★★　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

死神BLEACH 灵魂升温2

BLEACH ヒート・ザ・ソウル2

◆SCE◆FTG◆2005年9月1日◆日版
◆1～2人◆992KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



根据同名人气动漫改编而成的3D对战游戏第二作，游戏在继承前作优秀的操作性和良好的画面的基础上对内容进行了大幅度强化。游戏在可选人物上新增了朽木白哉、四枫院夜一、日番谷冬狮郎等五名人气角色，加上前作的6名角色，可选人物达到了11名。前作大受好评的“故事模式”依旧精彩，你将体验到包括4名新角色在内的6名角色的故事，交代故事时将会出现众多的副角色，对话由动画内的声优来演绎。本作新增了“护廷十三队入队模式”，能够让你选择一位可选人物，加入死神番队进行培育。通过战斗来不断升级，并获得各种能力，目标是成为最强的死神。





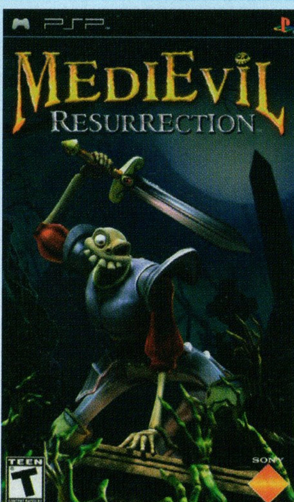
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

骷髅骑士

MediEvil Resurrection

◆SCEE/◆ACT◆2005年9月1日◆欧版
◆1～2人◆192KB◆39.99欧元◆13岁以上
◆备注：2005年9月13日（美版）

推荐度 7



一款典型的欧美动作游戏，怪异的人物造型，奇特的场景设定及搞笑的情节对话。让整个游戏充满了欧美人特有的那种黑色幽默。游戏讲述的是胆小怕事的骷髅——丹，对抗邪恶巫师，解救和平小镇甘多米尔的故事。游戏中的场景十分的丰富且风格各异，19个不同的场景，将小镇甘多米尔的奇幻风格尽显无遗，让人打起来很有新鲜感。这些场景中通常都包含一些比较有趣的解谜要素，通常是打破一些机关，寻找开门的符文之类，不会一味的打打杀杀，可谓是既要动手，也要动脑。场景中的BOSS战也设计得非常不错，难度适中，打法各异。另外游戏中比较有趣的就要数大量的小游戏了，很有挑战性！





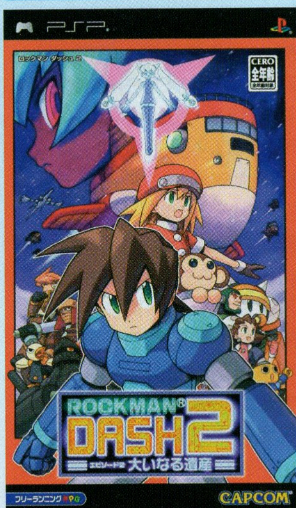
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

洛克人 DASH2 巨大的遗产

ロックマン DASH2 大いなる遺産

推荐度 7

◆Capcom◆A・RPG◆2005年9月8日◆日版
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



《洛克人DASH》的续作，游戏的剧情接续前作，由于企业家谬拉企图乘坐自己建造的巨型飞空艇，进入藏有"巨大的遗产"的"禁断之地"。从而引发了一系列事件，而主角洛克和萝尔也被卷入了其中，开始了新的冒险。本作的容量得到了加强，冒险舞台比前作更加宽广了，同时街道和迷宫的数量也都增加了。主角良好的动作性被继承了下来，同时新增了"抓"和"投"这两个动作，游戏中的谜题大都要靠这两个动作来解开。锁定功能和视角都得到了改善，让战斗时更加精彩。游戏中新增了武器制作系统，玩家能够利用在遗迹中获得的物品来开发武器，还能自行装备防御零件。





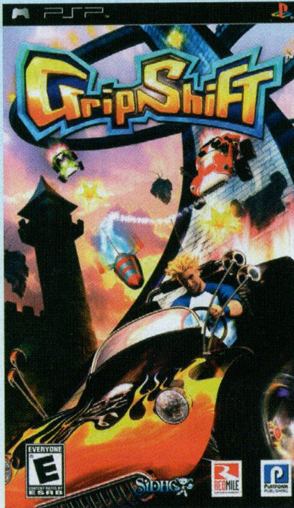
画　面 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

变速狂飙

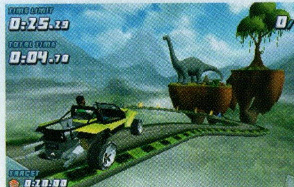
GripShift

推荐度 7

◆Sony Online Ent.◆RAC◆2005年9月12日◆美版
◆1～4人◆416KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2005年11月18日（欧版）/2006年2月23日（日版）



这是一款比较另类的赛车游戏，赛道充满了各种机关，要安全通过需要动不少脑筋才行。玩家一开始要选择车手并从4辆初始车中选择一辆开始，很多赛道一开始是不可以使用的，必须通过积分购买，但是要获得积分就必须达成每个赛道的特殊要求。这些要求非常苛刻，所以玩家不得不进行认真的思考。本作一个亮点就在于可以自己制作赛道，并且可以把自己设计的赛道上传到互联网上，然后和世界各地的朋友一起玩自己设计的赛道。游戏的缺点就在于操作感不佳，赛车极难操纵，不过喜欢挑战和创意的玩家还是应该尝试一下这款另类的赛车游戏。





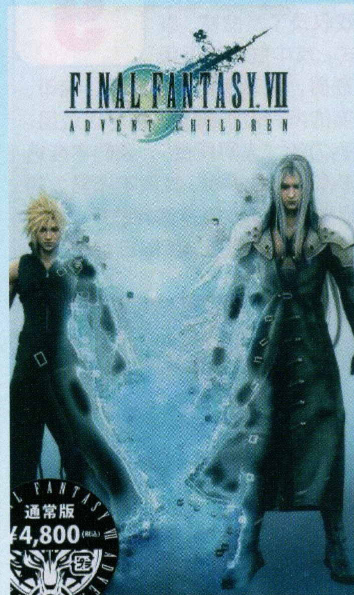
画　面 ★★★★☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

最终幻想VII 再临之子

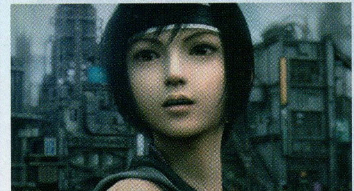
Final Fantasy VII: Advent Children

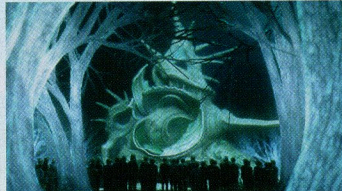
◆Square Enix◆UMD影碟◆2005年9月14日◆日版
◆4800日元◆全年龄
◆备注：DVD版4800日元/DVD豪华限定版29800日元

推荐度 9



经过无数次延期，这个既不是电影、也不是游戏的UMD终于在2005年9月14日正式发售了。野村哲也吸取了坂口博信的教训，在这部UMD中加入了许多游戏玩家熟悉的东西。尤其是在场景与配乐方面，熟悉的场景以及熟悉的音乐将故事与游戏紧紧结合在一起，再现了游戏中的精髓。考虑到本作是在游戏发售之后的第八年才问世，很多人之前根本没有玩过游戏《最终幻想VII》，对故事的世界观十分陌生，因此野村在编剧方面也下了不少苦心。作为一部续作，它尽可能地减少与游戏的联系，让观众即使单独来看它也不会产生"无法理解剧情"的感觉。故事的关键词是星痕症候群，三位银发少年与原作人气角色的共同演出让《FF VII》的新老追求者们都能大呼过瘾。另外值得一提的是，本作请到了众多活跃于日本动漫界的一线声优前来助阵，大大提高了人们的关注程度。而华丽的CG及时尚的人物造型也迎合了时尚人群的审美观。野村哲也在本作中融合了各种要素，力求一方面满足系列FANS的怀旧心情，另一方面也能吸引到许多之前没有接触过这个作品的当代青年。而这部作品在威尼斯电影节以及在日本、西班牙的出色表现则向世人证明了野村的成功！向所有曾经为《FF VII》感动过的玩家推荐！







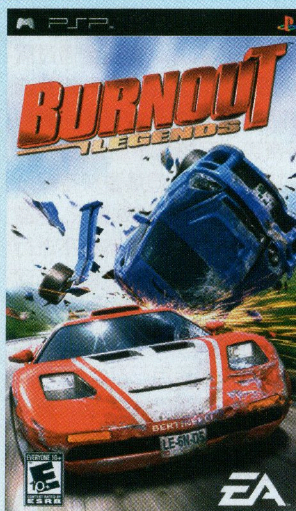
画　面 ★★★★★
音　乐 ★★★★★
系　统 －
耐玩度 －

火爆狂飙

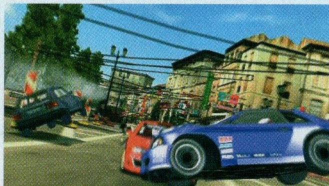
Burnout Legends

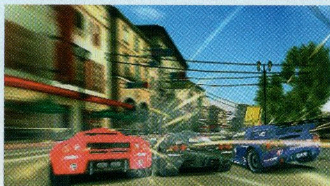
推荐度 8

◆EA/Criterion Games◆RAC◆2005年9月13日◆美版
◆1人◆160KB◆49.99美元◆10岁以上
◆备注：2005年9月16日（欧版）/2005年10月20日（日版）



非常另类刺激的一款赛车游戏，游戏中飙车的主要目的并非是要跑得多快，而是要把街上的其他车辆尽可能多地撞毁，连氮气槽的积蓄增长都和撞车有关。游戏玩起来速度感十足，虽然看起来本作可以抛去一切顾虑横冲直撞，但实际上，无论撞车还是制造事故，都需要掌握熟练的操作技巧。游戏的模式非常丰富，既有其他赛车游戏中常见的普通模式和挑战模式，也有本作中完全以撞车为目的的追逐模式和愤怒模式，更有专门在交通繁忙路段尽可能地制造大规模事故的撞车模式。游戏登场的车辆种类也和模式一样丰富，从常见的改装车、跑车直到消防车、大巴，甚至连三轮摩托都有。





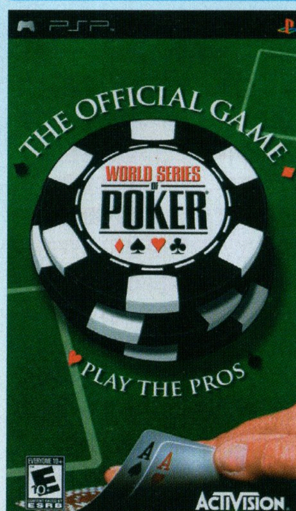
画　面 ★★★★★　系　统 ★★★★★
音　乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

世界职业扑克大赛

World Series of Poker

推荐度 6

◆Activision◆TAB◆2005年9月15日◆美版
◆1～8人◆192KB◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：无



本作是以闻名遐迩的世界职业扑克锦标赛WSOP为蓝本而制作出的一款扑克游戏。利用PSP的便携性让玩家可以在任何地方进行扑克牌大赛。游戏中将会有众多参加过2005年职业扑克锦标赛WSOP的职业选手登场亮相，玩家将要与这些牌王同场竞技。游戏中设置了各种不同级别和类型的扑克比赛。比赛场地设施、解说员评论风格都极为逼真地模仿了真实世界内的比赛氛围。扑克牌竞技是一种脑力比赛，而不是单调的类似于抽奖活动那样靠运气成份来赢得胜利，游戏将着重考验玩家各个级别的扑克牌竞技水平。本作还支持更为紧张刺激的8人无线通信对战。





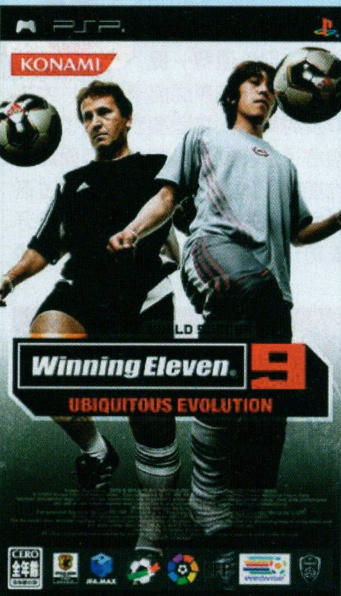
画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

世界足球　胜利十一人　无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション

推荐度 9

◆Konami◆SPG◆2005年9月15日
◆1～2人◆1856KB◆4980日元◆全年龄
◆2005年11月25日（欧版）/2006年2月7日（美版）



大人气的《WE》系列"登陆PSP平台的第一作，游戏以PS2版的《WE9》为蓝本进行制作，整体画面素质完全达到了PS2版的水准，球员动作细节也相当丰富，令人赞赏。限于PSP按键数目没有PS2手柄那么多，游戏在操作方面也有了一些变化，比如在PS2版上需要用到R2键的操作在本作中大部分变为连按两下R键，感觉有一些不便，不过厂商并没有删减任何动作，在PS2版上能实现的操作在本作中一样不少，而且某些操作也专门针对掌机作了简化，比如横向带球只需通过方向键便可使出，另外，厂商准备了3种不同的操作方式尽量满足玩家，总的来说，本作的操作还是很令人满意的。游戏收录了友谊赛、联赛、练习模式、联机对战等主要模式，其中联赛不仅包括国际联赛，还包括各国俱乐部的联赛，球迷所熟悉的意甲、德甲、英超、西甲、法甲、荷甲等6国联赛的所有俱乐部队伍都可以选用。本作没有收录"《WE》系列"最具魅力的"大师联赛"，我们不能培养自己的球队以及买卖球员，这是本作的一大遗憾。其实本作最大的遗憾是没有语音解说，比赛中只能听到球迷欢呼以及裁判哨声，令实况的临场感大幅降低。虽然如此，游戏的精髓仍在，所以玩起来仍旧会让人沉迷不已。







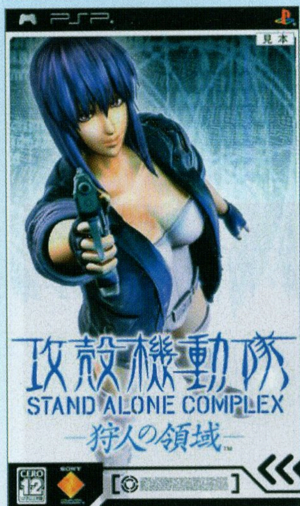
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★☆☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

攻壳机动队 狩人的领域

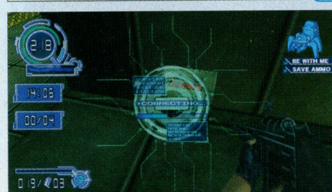
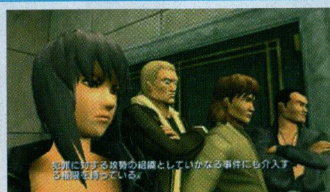
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 狩人の領域

推荐度 7

◆SCEJ◆FPS◆2005年9月15日◆日版
◆1～6人◆416KB◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作的类型为第一人称射击游戏。游戏继承了动画的世界观和详细设定，作为一款外传性质的游戏登场，其剧情是全完原创的。本作中拥有许多原创的人物登场，且主线剧情全程语音。本作中的主人公，并非单单是草薙素子一人，公安9课的其他成员也是可以使用的。角色之间的差别体现在使用武器的种类上，而其他的基本操作相差并不大。巴特的武器大多攻击力强，斋藤的武器则有着很大的射程优势。打倒关卡中的敌人就有机会获得新武器。除了正统的故事模式外，本作还有着对应无线LAN的联机模式，最多可以支持6人联机。在联机游戏时，机器人Tachikoma也是可以使用的。

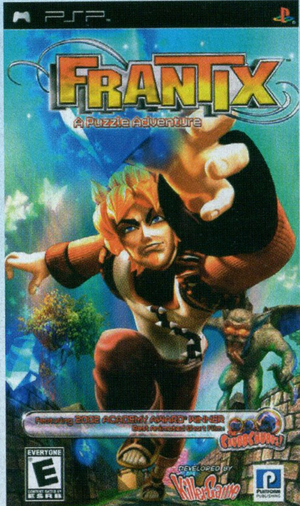
画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

弗兰蒂克斯历险记

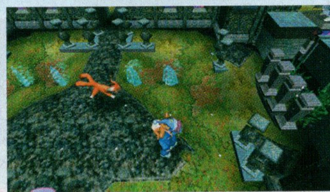
Frantix

推荐度 7

◆SOE/Killer Game◆PUZ◆2005年9月19日◆美版
◆1人◆记忆容量不详◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2005年12月02日（欧版）/2006年2月23日（日版）



本作是一款类似仓库番的3D解谜动作冒险游戏。游戏中需要玩家开动脑筋推动场景内各种能移动的物体来打开通路和躲过各种陷阱，并最终找到过关所必须的钥匙，而这些只需要玩家操控方向键就能轻松办到。游戏初期只能选择一名角色，新角色的开启需要你来解开某些关卡内的特定谜题。游戏大致分为6个场景，包括城镇、遗迹、墓地、沙漠等。关卡总数为150个，当你收集到一定数量的宝石后便能自动开启其他关卡，由于隐藏要素丰富，玩家需要反复探索已开启的关卡。游戏整体节奏明快、画面清新，充满挑战性的任务将会非常紧张刺激。



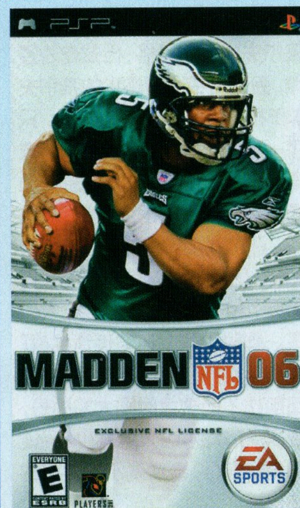

画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

麦登橄榄球 06

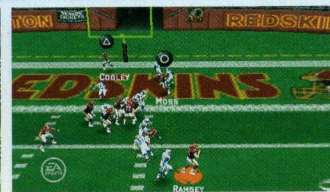
Madden NFL 06

推荐度 6

◆EA Sports◆SPG◆2005年9月20日◆美版
◆1～4人◆224KB◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2005年12月16日（欧版）



作为第一款PSP上的美式橄榄球模拟游戏，本作的表现基本达到家用机版的素质。通过游戏来了解这项我们比较陌生的运动应该是不错的选择。游戏的模式十分丰富，经营加比赛的模式自然是必不可少，此外训练、自由比赛的模式也一个都不缺。比赛时你可以通过简单的按键操作实现真实比赛中的大部分进攻和防守战术。此外游戏中滑杆的操作非常灵活，不过这也使得玩家可以轻易地躲过防守，时常实现超远距离TOUCHDOWN，这就显得有点不太平衡了。本作对无线联机的支持十分不错，除了联机对战比赛外，还有很多的小游戏可玩，同时玩家还可以联机交换物品。

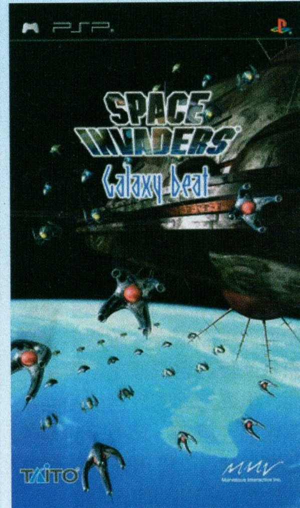
画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

太空侵略者 银河打击

スペースインベーダー ギャラクシービート

推荐度 5

◆MMV◆STG◆2005年9月22日◆日版
◆1人◆256KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



虽然本作的标题也叫做《太空侵略者》，但并不是系列的正统作品，这一点从它的制作公司不是Taito就可看出。不过游戏还是具有系列作品的主要特征，玩家要操纵战机击落来犯的宇宙侵略者。游戏加入了全3D的片头动画，而且游戏画面也采用3D形式，玩家在游戏中还能调整视点，除了符合传统形式的全局俯视视点，还有独特的主观视点，这一点比较有特色，不过实际操作时却发现，在主观视点下由于距离难以把握导致命中困难。系统方面游戏还融入了音乐的要素，如果根据节奏来发射子弹能产生各种特殊的效果，不过这也只是一个噱头而已，实际游戏比较单调。



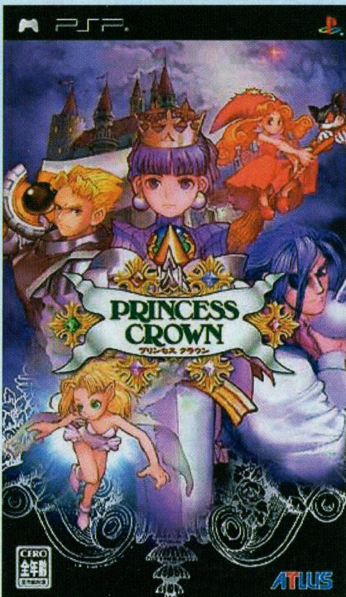

画面 ★★★☆☆
系统 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

公主的皇冠

プリンセスクラウン

◆Atlus◆A・RPG◆2005年9月22日◆日版
◆1人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

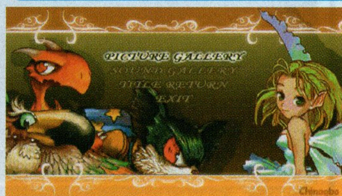
推荐度 8



本作为SS末期Atlus发售的经典游戏《公主的皇冠》的完全移植版，游戏虽为类型为RPG，却更像横版过关ACT。本作讲述的是王国里年仅13岁的公主格拉多莉，在被人民尊称为"贤王"的母亲去世后，她独自一人治理国家，因为国家里出现了大量的魔物，国民的生活遭到了极大的威胁，一方面为了帮助自己的人民，一方面她为了超越自己的母后，她决定一个人去巡视全国，帮助自己的人民。旅行的途中，格拉多莉结交了妖精阿利亚和16岁的少年剑士等许多可靠的伙伴。在这些朋友的帮助下，格拉多莉公主度过了一个又一个的难关，并成功地阻止了大魔王妄图把世界彻底毁灭的计划，并将其成功消灭。玩家在游戏中要控制公主格拉多莉在全国各地行走，一边体察民情一边接受人民给予的任务，并把关卡中对人民产生威胁的魔物一一消灭，当达成一定条件后更能使用十分实用的必杀技。该游戏的亮点就是它丰富的剧情，除了"《公主的皇冠》"篇外，还有四个隐藏剧本，分别是骑士，海盗，魔女和公主，只有把这些隐藏剧本全数通过去才会看到真正的完美结局。除此外游戏和SS版的区别在于本作新增加了画廊模式，在这里可以欣赏到许多精美的游戏插画。







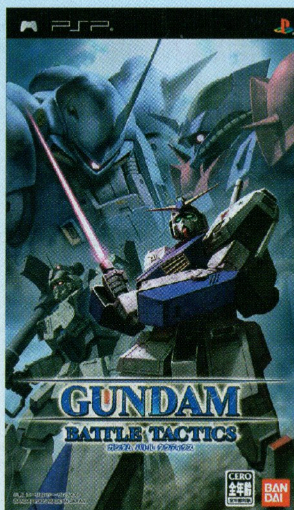
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

高达 战争策略

ガンダム バトル タクティクス

◆Bandai◆ACT◆2005年9月22日◆日版
◆1～4人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



高达题材的后视点3D动作游戏，整体风格和PS2版本的《机动战士高达战记》比较相似，玩家要操纵多种巨大的MS完成游戏中一系列丰富多彩的任务。自创人物是本作的一个特点，在游戏开始之前玩家要创建一个属于自己的原创人物，玩家可以决定原创人物的姓名、所属阵营、性别等等。人物的具体能力也会根据玩家的选择而有所不同。并且在使用他们的过程中还能让他们的能力得到提升。游戏中收录了大量原著及其他游戏作品中登场的著名机师，机体方面的阵容也相当豪华，几乎包括了所有一年战争时期的代表性机体。游戏支持PSP的无线通信机能，允许4名玩家同场竞技。





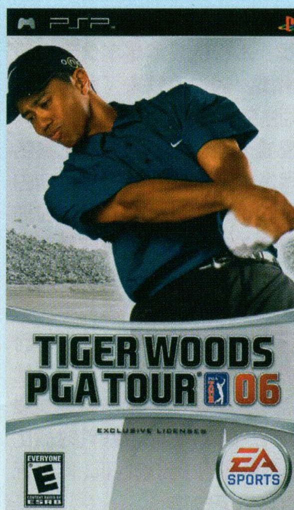
画　面 ★★★★☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

泰格·伍兹 PGA巡回赛 06

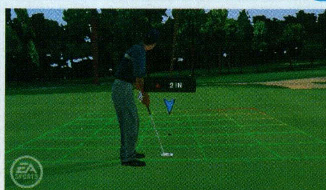
Tiger Woods PGA Tour 06

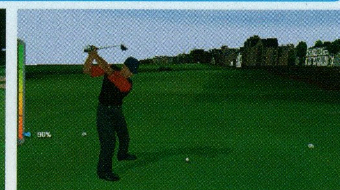
◆EA SPORTS/Golf Sim◆SPG◆2005年9月26日◆美版
◆320KB◆1～4人◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2006年2月（日版）

推荐度 7



作为PSP上登场的第二作，游戏仍然是以高尔夫球大师泰格·伍兹作为宣传的卖点、强调真实比赛感觉的高尔夫游戏。本作相比前作系统差别不大，只是进行了一些细小调整，虽然没有了家用机版中提供建议的球童，不过玩家仍然可以通过游戏良好的帮助系统，很快熟悉游戏。在游戏全新加强的"传奇之旅"模式里，玩家将可以在现实中存在的各种比赛中和各位高尔夫界的老大们一较高下。同时也可以在"传奇挑战"的模式里不断磨练自己的高尔夫技巧。本作比起前作不但读盘时间大为缩短，而且需要读盘的地方也大为减少，保证了游戏的流畅进行，喜欢高尔夫游戏的玩家不妨一试。





画　面 ★★★★☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

电车GO！口袋版 山手线篇

電車でGO! ポケット 山手線編

推荐度 7

◆Taito◆SLG◆2005年9月29日◆日版
◆1人◆704KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



著名的电车模拟驾驶系列“《电车GO》系列”以简单大众化而为广大玩家所接受，本作是系列在PSP上真正意义上的第一款作品。游戏收录的是日本载客流量最大的山手线，全线29个站点及线上现役的E231等型号电车全部收录其中。游戏虽然不是《模拟火车＋电车GO》那样的实拍画面，但全CG的场景还是完好地再现了山手线一路上的景色风光，新增的车外视角更可以让玩家从另一个角度来欣赏驰骋中的电车。游戏模式上，除了传统的按时发车、按时到站的运转乘务外；还有在《FINAL章》中大受好评的、要为乘客准确适时报站及开关车门的车掌模式。





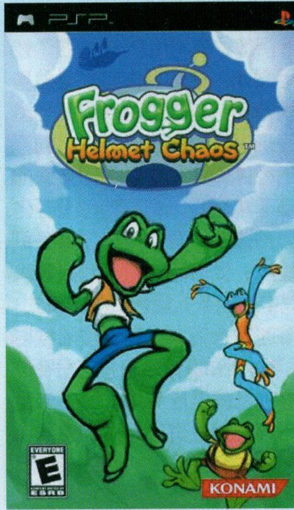
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

青蛙过河 混乱的头盔

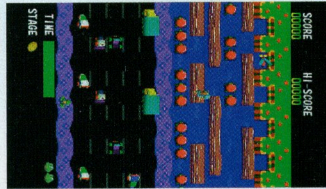
Frogger: Helmet Chaos

推荐度 6

◆Konami◆ACT◆2005年9月29日◆美版
◆1～4人◆128KB◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



大家熟悉的那个不会游泳的青蛙Frogger，在PSP上又展开了它的冒险。因为这个成天蹦蹦跳跳、傻头傻脑的家伙某天忽然感受到了一股邪恶的力量威胁着它的家以及附近的沼泽和王国。于是青蛙就用它高超的跳跃技能及其他技能，躲避敌人并收集财宝，去野心家的老巢将其变态计划破坏掉。全3D的场景制作得非常漂亮，配合轻松的音乐和游戏中一蹦一跳的小青蛙实在让人难以和“邪恶”、“野心”等联系起来。青蛙的动作丰富且诙谐，操作起来也很方便，是典型的偏重于解谜的休闲ACT。此外，在经典的《青蛙过河》游戏中，玩家还可以将PSP竖起来玩。





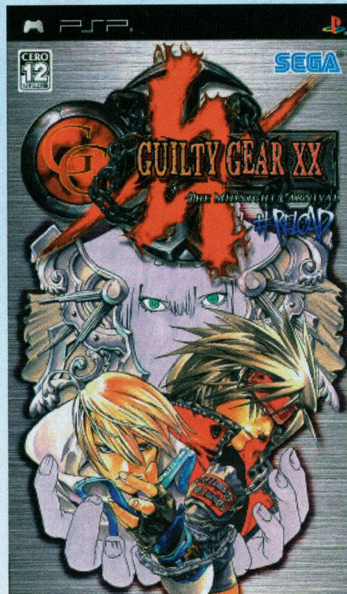
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

罪恶工具XX ＃RELOAD

GUILTY GEAR XX ＃RELOAD

推荐度 9

◆SEGA/ARC SYSTEM WORKS◆FTG◆2005年9月29日◆日版
◆1～2人◆128KB◆3800日元◆12岁以上
◆备注：无



“《罪恶工具》系列”是有着“2D格斗最高峰”之美誉的优秀作品。华丽的画面、极具个性的人物、深奥且极具平衡性的系统都是其魅力所在。在PSP上推出的《罪恶工具XX ＃RELOAD》很好地保留了街机原版的神髓。游戏中共有23名角色（含两名隐藏人物）可供玩家选择，和街机版相比没有任何删减。每名人物的打法思路都差别巨大，这也是“《罪恶工具》系列”的一个显著特点。玩家在满足特定条件后，还可以选择人物的EX模式，EX模式的人物的普通技和必杀技与普通版的人物都有着不小的差别，可以说是让游戏的可选人物又翻了一番。游戏整体比较重视进攻，独特的“RC系统”允许玩家消耗一定量的气槽来强制取消已经发出的招式，使得游戏的连续技变化极为丰富。当然，对防御一方而言，也有一些技巧可以防止一味地挨打，最大程度地避免了一边倒的局面出现。不同水平的玩家们都可以在游戏中找到属于自己的乐趣。游戏中模式非常丰富，有挑战CPU的街机模式、在各种苛刻条件下达成过关条件的任务模式、了解每个人物故事剧情的故事模式、挑战玩家极限的生存模式等等，这些都能让玩家乐在其中。游戏支持PSP的无线通信机能，玩家之间可以方便地展开激烈的对战。







画面 ★★★★★　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★★　耐玩度 ★★★★☆

弹珠台

ピンボール

推荐度 6

◆Hudson◆TAB◆2005年9月29日◆日版
◆1～2人◆记忆容量不详◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本游戏需要玩家把PSP的16:9大屏幕竖着摆放，并利用PSP的四个按键来进行操作。这种操作方式虽然看起来比较奇怪，但却使游戏的临场感大增，使玩家能最大程度上体验到原汁原味的筐体弹珠台的感觉。弹珠的运动轨迹非常逼真，绚丽的台面变化和各种舞台效果，真实再现了弹子机的游戏趣味，促使玩家的游戏兴趣大增。游戏中拥有双人通信对战的模式，进行对战时将会有3个弹珠被陆续射出，最后等3个弹珠掉落底部之后看谁的分数最高谁就是胜利者。另外本游戏的官方网站上在进行相关的游戏比赛，感兴趣的玩家可以去挑战一番哦。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

赝品画廊

ギャラリーフェイク

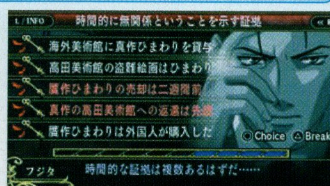
推荐度 7

◆Bandai◆AVG◆2005年9月29日◆日版
◆1人◆320KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



根据细野不二彦的同名动漫作品改编的作品，原漫画曾在1996年获得小学馆漫画赏一般部门赏，并于2005年5月起正式结束在《Big Comic Spirits》上的连载。游戏属于冒险AVG类型，主角仍然是动漫中的几位，不过剧情是原创的。游戏中，玩家将要扮演着"赝品画廊"的主人藤田玲司来进行调查一系列与地下黑市有关的美术品案件，游戏的方式与CAPCOM的《逆转裁判》很相似，在调查部分收集证据，收集证据足够时，当推理出对方说话的漏洞后，就可以在辩论中发动"Break"系统来拆穿对方的谎言，根据各种证据来推理指出对方在语言上出现的破绽。





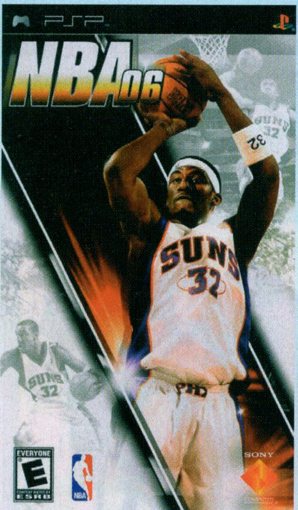
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

NBA 06

NBA 06

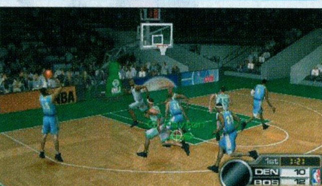
推荐度 6

◆SCEA Sports Studio◆SPG◆2005年10月4日◆美版
◆1～2人◆240KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



在众多的篮球题材游戏中本作素质只能算是一般。虽然画面上比前作有很大的改善，但还是没有传达出一种真实的感觉。游戏中有赛季模式等很多模式。在赛季模式里玩家可以选择29场、58场或者82场的常规赛。当然还可以没有约束地转会，如果你是火箭队的球迷，那么你可以把纳什和帕克都转过来。游戏还包含5个不错的小游戏，玩家可以用来练习基本功。本作的AI不尽如人意，无论是进攻还是防守，电脑控制的球员总是很机械。当你进攻的时候你会发现，你可以用同一种套路完成进攻。不过本作投篮的感觉做得不错，不会感觉轻飘飘的。





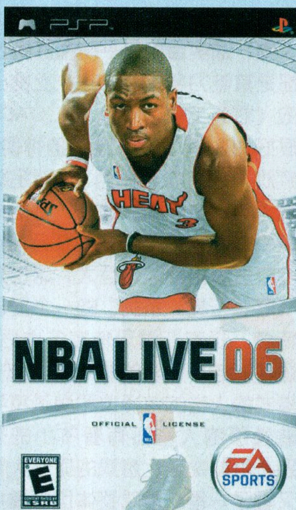
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

NBA Live 06

NBA Live 06

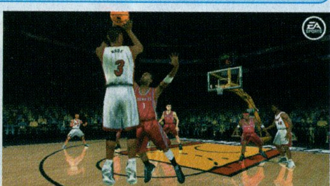
推荐度 8

◆EA SPORTS/EA Canada◆SPG◆2005年10月4日◆美版
◆1～2人◆192KB◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2005年12月15日（日版）/2005年10月28日（欧版）



"《NBA Live》系列"作为EA公司的招牌作品之一，第一次登陆PSP就表现不俗。游戏中的人物刻画十分细致，并且动作丰富，操作上由于PSP键位的不足，游戏作出了适当的调整，让玩惯了家用机的玩家略有不适。游戏的各种模式还是非常丰富的，作为重头的职业生涯模式，较上一代又有加强，可经营的项目更加详细，因此你可以更加自如地买卖、交换球员，让你充分体验经营NBA球队的乐趣。游戏还包括有1对1比赛、全明星赛等吸引人的模式。本作新加入了"freestyle superstar"系统，可以让你操纵特定的球星使出他们的成名绝技，实用性和观赏性并重，玩起来非常爽快。





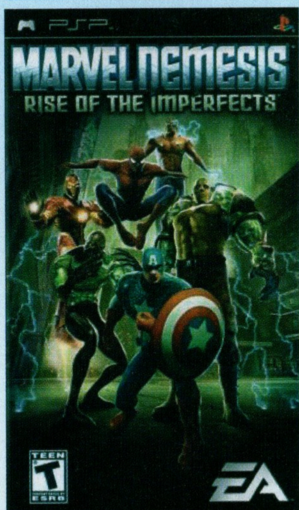
画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

复仇女神 未完成体的崛起

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

◆EA◆FTG◆2005年10月4日◆美版
◆1～2人◆568KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年10月28日（欧版）

推荐度 7



这是一款典型的美国漫画游戏。本作采用3D格斗的形式实现了不同作品中英雄们大乱斗的效果，很是热闹。游戏中包括了著名漫画公司Marvel的许多经典漫画人物。如蜘蛛侠、艾丽卡和神奇四侠当中的石头人，此外PSP版中还增加了美国队长和末日博士两个新人物。游戏包含了3种模式：战斗模式，英雄模式和联机模式。战斗模式系统中拥有锁定攻击和锁定防御设定，还有敌人出现位置的小提示。这样的设定让玩家倍感亲切。而通过英雄模式玩家则可以得到许多新颖的道具和物品，这些都是可以在战斗模式中使用。并且英雄模式中还添加了卡片战的小游戏，还算有意思，不过内容还不够丰富。





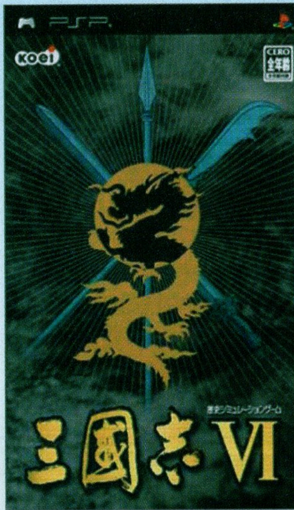
画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

三国志VI

三国志VI

◆Koei◆SLG◆2005年10月6日◆日版
◆1～8人◆704KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



在系列第五作移植到PSP上半年之后，续作《三国志VI》也登陆PSP。和前作一样，本作不仅有漂亮的片头，还根据PSP的机能和特征作出了16：9的画面等的修正和强化。游戏方面，本作比起前作又有了相当大的改动，内政操作被进一步简化，战斗则成为半即时战略类型。事件方面，游戏强调了皇帝的重要性，把皇帝掌握在手，就能体会到乱世中"挟天子以令诸侯"的概意。游戏的另一大变动是增加了武将的理想的设定，理想与其所接受任务的关系决定了武将忠诚度的提升和下降，这是系列对一直以来靠封赏提高下属忠诚度的拢络人心方式进行的一次彻底的改变。





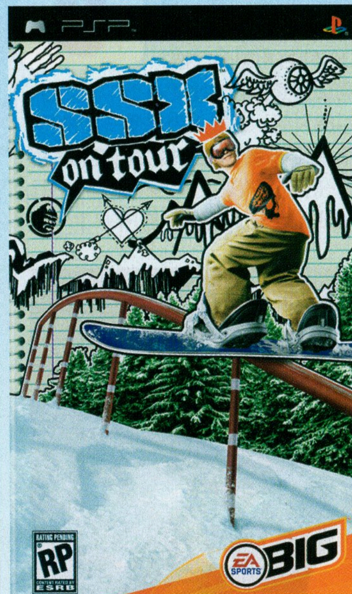
画面 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

极限滑雪 征途

SSX On Tour

◆EA Sports Big◆SPG◆2005年10月11日◆美版
◆1～4人◆256KB◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2005年10月28日（欧版）/2005年11月24日（日版）

推荐度 9



雄伟壮丽的大雪山，碧蓝剔透的天空，当你第一次进入PSP版的《极限滑雪 征途》时一定会对它漂亮的画面由衷地发出赞叹。不过作为最好玩的滑雪游戏之一，本作的表现当然不会只限于外在画面的表现，游戏的内涵同样丰富。

针对掌机的特点，本作特别简化了一些游戏的操作，所以我们完全可以通过简单的按键组合使出那些在空中的翻腾动作，十分容易上手。

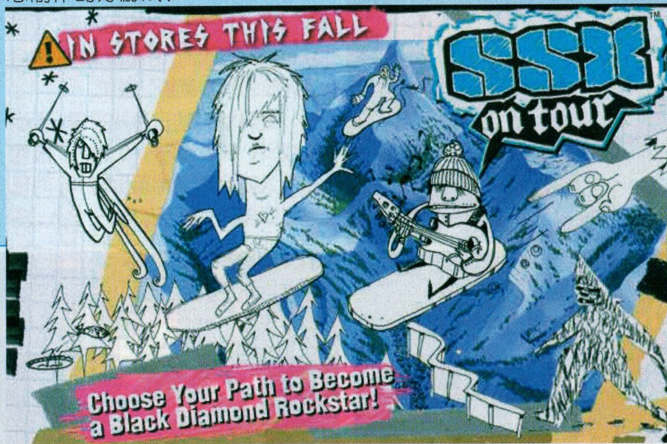
游戏中对比赛的划分比较细致，首先是雪橇和雪板的区分，两种不同的滑雪工具之间还是有不少差别的。简单来说，雪板比较灵活，易于操纵，比较适合初学者，而雪橇则对技巧的要求更高，是高手的选择。两种大类下面又分要求速度的比赛和要求花式的比赛，耐玩度极高。

在"On Tour"模式里，一开始你可以创建自己的人物，然后不断地参加各式比赛，提高排名。同时获得比赛的胜利还可以提升自身人物的属性，不过长得比较慢，要练出一个所有能力全满的人物还是比较辛苦的，不过这样倒可以让你充分体验到作为一名顶尖极限运动员所要付出的巨大努力。

值得一提的是游戏的音乐非常出色，为此游戏体贴地为玩家们准备了专门的音乐欣赏模式，让大家可以方便地听到这些好听的音乐。此外游戏就连菜单画面和LOADING画面都做得很有意思，是一款用心制作的好游戏！







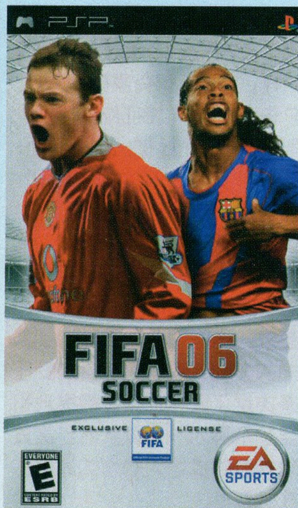
画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

FIFA 06

FIFA 06

推荐度 7

◆EA◆SPG◆2005年10月11日◆美版
◆1～4人◆1376KB◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2005年10月21日（欧版）/2005年12月22日（日版）



EA公司旗下著名足球游戏"《FIFA》系列"的2006年最新版本。拥有大量实名登场球员以及球队。游戏中有着丰富多彩的游戏模式，其中包括"比赛模式"、"联赛模式"、"联机模式"等等。任何玩家都能够从中找到适合自己的玩法。极具特色的"挑战模式"是自《FIFA 05》开始引入的一个模式。在该模式中精选了2004～2005赛季中的多场经典比赛，玩家要在这些比赛中扮演系统指定的一方来完成大逆转或是大比分胜利，有些场次难度相当高，可以大大满足玩家的挑战欲望，同时也大大提高了游戏的重复可玩性。



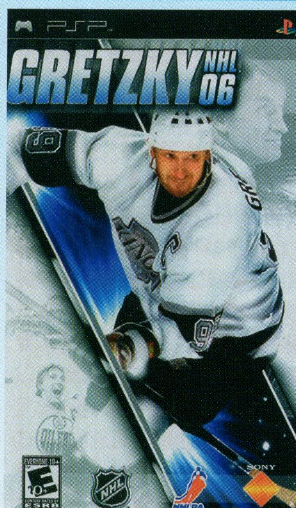

画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

美国职业冰球2006

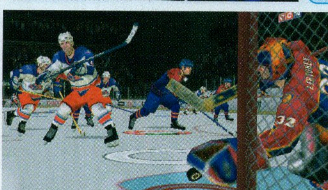
Gretzky NHL 2006

推荐度 7

◆SCEA/Page 44 Studios◆SPG◆2005年10月11日◆美版
◆1～8人◆2048KB◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：无



《美国职业冰球2006》作为"《NHL冰球》系列"游戏的最新作，在画面和系统上都有着很大的提高和改进。游戏中有一个全新的韦恩竞技模式，在这个模式里，玩家可以按照"99次"这一特殊规则来进行游戏，将以6打5的方式去对抗比赛对手，而当对手赢得"99次"之后，玩家又换为防守一方来抵御进攻。游戏强调了新的团队合作理念，增加了一个全新的游戏系统，玩家可以和队友一起挑战最高难度或者通过顽强防守来赢得特殊的奖励。玩家能通过3对3的计时挑战模式和NHL对决模式在PSP上重新诠释冰球运动，给玩家提供了一个更具快感的竞争体育享受。



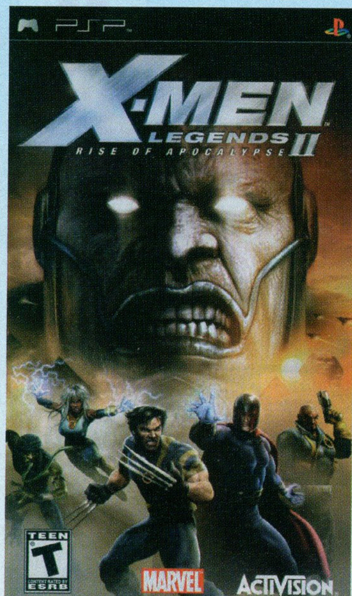

画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

X战警II 末世降临

X－Men Legends II：Rise of the Apocalypse

◆Activision/Raven Software◆A·RPG◆2005年10月18日◆美版
◆1～4人◆288KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年11月25日（欧版）

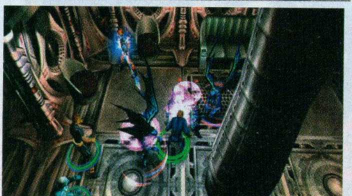
推荐度 9



本作是根据美国知名漫画《X战警》改编而来的游戏，由于这部漫画之前也被改编为电影，所以游戏中很多登场角色都是以电影版的角色为原型，当然连配音也都是相同的，看过电影的玩家们会非常亲切。游戏采用了《暗黑破坏神》式的A·RPG系统，可选用的角色数量超过二十名之多，包括金刚狼、暴风女、万磁王等等，每个人都有各自的主动技能、被动技能、必杀技以及超必杀，能力设定相当详细和系统。通过升级来提高能力，分配技能点，融合了经典的"大菠萝"系统。

最具魅力的是游戏采用4人组队战斗，玩家控制一个角色，其他三个人就会跟随你帮助战斗，而玩家可以随时切换到其他三个人。由于有4个人同时战斗，所以战斗相当喧哗和激烈，尤其是当角色释放超必杀技时，会出现大魄力的特写和画面定格，令人印象深刻。游戏中的很多场景都可以肆意破坏，比如基地中的墙壁、电脑，街道中的汽车、油桶等等，所以战斗时，连敌人带场景一路横扫，打起来极为爽快。游戏采用了全程语音，而且交待剧情时还会出现精美的CG过场动画，演出度也很高。本作惟一的不足就是文字的字体过小，比较影响阅读，除此之外，本作各方面的表现都令人满意，是PSP上一款非常优秀的作品，值得推荐。





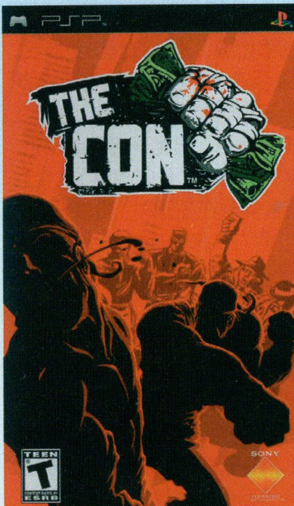

画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

拳道

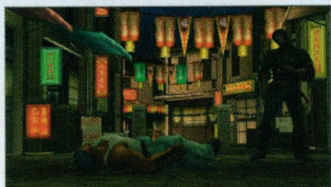
The Con

◆SCEA◆FTG◆2005年10月18日◆美版
◆1～2人◆231KB◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年2月23日（日版）/2006年5月（欧版）

推荐度 7



本作是一款十分有创意的3D类格斗游戏，由于加入了场外的赌博系统，因此比赛前你可以下注猜测比赛的结果，然后只要你在比赛中实现它，你就算胜利了。也就是说如果你下注自己输的话，那么你故意输掉比赛，是没有任何问题的。为了配合这个赌博系统，游戏有设计了一个比赛时的评价系统，它会显示观众对比赛的满意度，只有在观众满意度高的时候，故意输掉比赛才不会有问题。游戏的格斗系统也和多数格斗游戏不一样，格斗时双方是不可以移动的，方向键只可以用来操纵选手上半身的躲避动作，此外游戏还有专门的键控制人物偏向对手的攻击方向或是虚假地打上两拳，比较有趣。





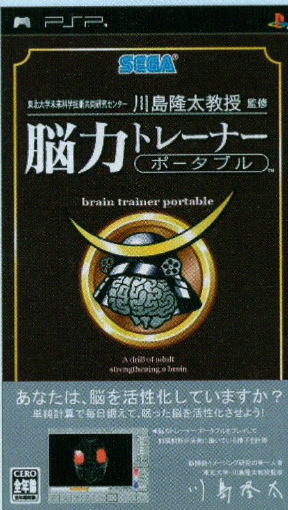
画面 ★★★☆☆
系统 ★★★★★
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版

東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳力トレーナーポータブル

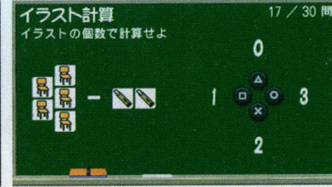
◆SEGA◆ETC◆2005年10月20日
◆1人◆544KB◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 6



本作是由日本东北大学川岛隆太教授监修的旨在提高大脑思维“活性”的游戏，游戏包含的内容基本上都是一些问题的集合，通过这些问题的作答来达到提高脑力的目的。问题包括计算、判断等20个种类以上，在训练模式中玩家可以自由进行针对性地训练，题目都是四选一的选择题，答案对应于PSP的×○□△四个按键，玩家要根据出现的问题尽快按下对应正确答案的按键来作答。除了训练模式外，玩家还可以在挑战模式中接受日本各地区的问题测试，最终目标当然是制霸全国。虽然游戏的问题都比较简单，但要在尽量短的时间内全都答正确却也有不少难度，玩起来颇有紧张感。





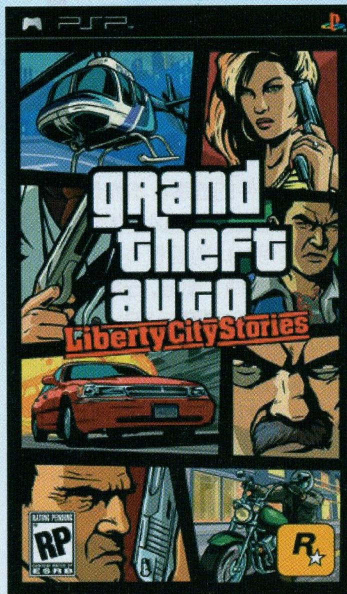
画面 ★★☆☆☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

横行霸道 自由城故事

GTA：Liberty City Story

◆Rockstar Games/Rockstar Leeds◆RPG◆2005年10月24日◆美版
◆1～6人◆352KB◆49.99美元◆17岁以上
◆2005年11月4日（欧版）

推荐度 9

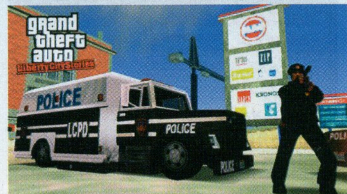


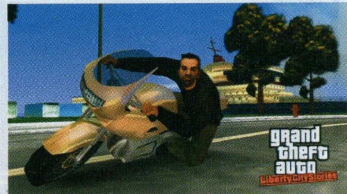
游戏讲述的是意大利黑手党成员Toni，在离开自由城避难多年后，回到自由城奋斗拼搏的故事。游戏洋溢着一股浓浓的意大利风情，加上略带复古的游戏风格，游戏给人的第一印象十分深刻。

凭借PSP的强大机能，本作在各方面表现得都十分的优秀，完全继承了系列的精髓。游戏里的场景做得十分庞大，三个各自独立又彼此相连的小岛上生活着大量的自由城的居民，三个小岛的风格也很鲜明，Portland Island看上去比较破旧、凌乱，而Staunton Island显得时尚而精致，Shoreside Vale则属于有钱人的休闲度假区，建筑物不多。你将在这三个小岛上自由地横行，这里有数不清的各式任务在等着你，保护老大、炸毁车辆、暗杀目标、黑帮火拼，举不胜举。当然你也可以做一个正常的城市居民，没事送送外卖、拍拍风景照之类的，一切都由你来决定。

游戏其他细节部分也做得十分出色，街头各式各样的车辆，驾驶起来会有完全不同的感觉，作为特色之一的汽车收音机系统，不但电台的数量多多，里面的内容也十分有趣，常会听得人忍俊不禁。游戏另一个让人惊喜的地方就是主线剧情中的所有人物的对话都是有语音的，使人有一种在看黑帮电影的感觉。







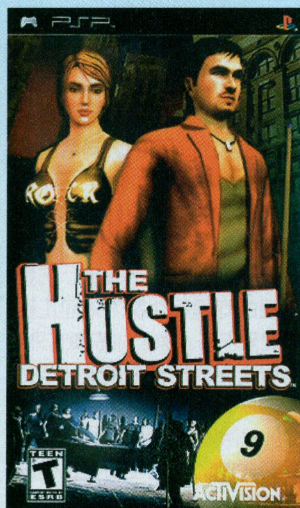
画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

狂乱 底特律街区

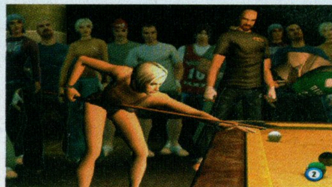
The Hustle: Detroit Streets

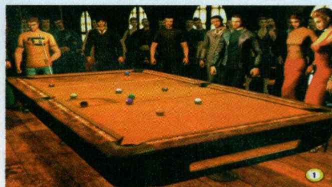
推荐度 6

◆Activision◆TAB◆2005年10月25日◆美版
◆1～2人◆256KB◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：无



作为一个普通的桌球游戏，其黑暗的游戏背景却堪比《GTA》，不过这仅仅只是故事背景，与身为桌球手的你是没有利害关系的。游戏中玩家要从一个小混混开始，靠自己的球技来慢慢提高自己的江湖地位。游戏中有各式各样的街头桌球比赛，你随时可以和形形色色的人物进行桌球切磋，小到普通扫地工，大到黑帮人物都能与你一一过招。游戏画面非常豪华，让人怎么也不敢相信这只是一款桌球游戏。人物造型柔和，击球动作协调逼真，缺点就是剧情的描述上过于奢侈，导致实际游戏方面显得太过单薄。所幸有双人通信对战来弥补一下游戏的不足处。





画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营

新纪幻想 ～SSII アンリミテッドサイド～

推荐度 7

◆Idea Factory◆S・RPG◆2005年10月27日◆日版
◆1人◆832KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是PS2版《新纪幻想 圣魔战记Ⅱ》的移植版，是一款战棋类游戏。故事的舞台依然是在永无大陆。游戏讲述的是在魔导世纪1053年，为了反抗魔族的大屠杀，人类开始发动反击，爆发了被后人称为“七年战争”的惨烈战役。玩家需要在王国军、魔皇军、中立军三个势力中来回切换操纵以推进游戏进程。游戏取消了人物等级的限制，每个人物升级时都可以得到PP值，等级越高得到的PP值越多，而PP值可以提高人物的能力，这样人物的能力可以不停地升，直到可以秒杀最终BOSS。同时，游戏也增加了一个恶魔迷宫，里面的恶魔能力超强。除此外游戏还有道具合成，怪物捕捉等要素。





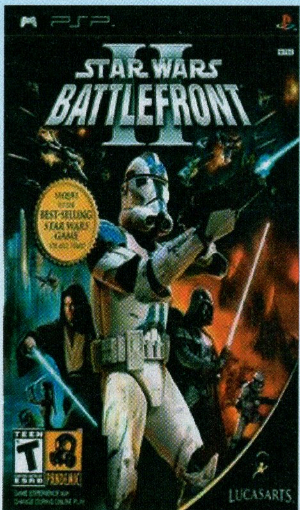
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★★
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

星球大战 战斗前线2

Star Wars: Battlefront II

推荐度 7

◆LucasArts/Pandemic Studios◆FPS◆2005年10月31日◆美版
◆1～4人◆128KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年11月1日（欧版）/2006年2月（日版）



2004年大受好评的FPS《星球大战 战斗前线》的续作的PSP版。本作加入了《星战前传3 西斯的复仇》中的角色。游戏中，你可以扮演绝地武士去对抗帝国的独裁，也可以做一名用强大原力征服银河的黑武士，还可以扮演一名机器兵、克隆人、反叛军等的小角色来体会他们的价值和意义。游戏以主视点射击为主，兼有战略、空战等其他模式，大量的电影原声配乐极好地再现了原作的气氛。游戏最多支持4人联机，多人模式下，玩家们不但可以在战火中相互协力，还可以各投一方分庭对抗。游戏惟一的不足就是键位设定过于与众不同，一般玩家需要花一段时间才能适应。





画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

机动警察 MINIPATO

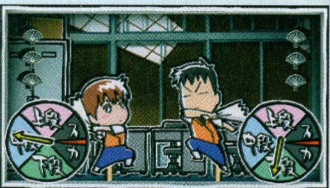
机動警察パトレイバー かむばっくミニパト

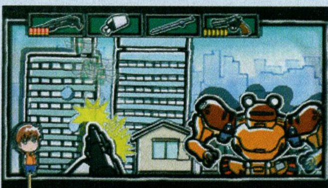
推荐度 7

◆Bandai◆AVG◆2005年11月2日◆日版
◆1人◆192KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作改编自押井守监制的同名动画，游戏的剧情讲述的是特车二课在后藤队长的带领下粉碎一伙恐怖分子策划爆炸事件的故事。本作最为突出的地方就是那种诙谐风趣的气氛，玩家们常常可以找到观看OVA版的感觉。游戏分为两个部分，日常生活部分的游戏形式为一般的AVG，玩家必须控制泉野明替后藤队长教训不听话的队员；战斗部分则要玩家控制Labor使用各种武器打倒敌人来守卫街道的安全。战斗部分有些类似于射击游戏，配合Q版的造型，给人的感觉十分奇特。游戏一个比较有趣的地方就是可以进行探宝，其中能获得一些收入和机体的配件，进一步强化自己的实力。





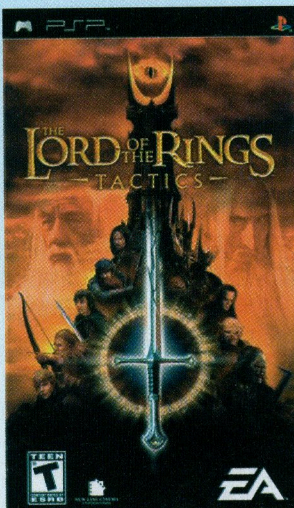
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

指环王战略版

Lord of the Rings: Tactics

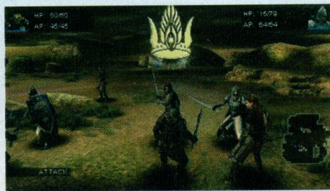
推荐度 7

◆EA/Amaze Entertainment◆S·RPG◆2005年11月8日◆美版
◆1～4人◆128KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2005年12月2日（欧版）



继GBA版《指环王三部曲》后，本作也以S·RPG的形式登陆到了掌机平台上。游戏贯穿了系列三部的全部剧情，玩家既可以选择护戒小队，突破重重障碍最终将魔戒消灭；也可以加入黑暗阵营，阻止护戒小队并为魔王抢来魔戒。选择哪方都会有自己各自的剧情和目的。借由PSP强大的机能，本作在音乐和画面上都真实地再现了电影中熟悉的场景。此外，游戏还加入了40多分钟的高素质影片，穿插于游戏中，更加烘托了原作的气氛。比起庞大严谨的日式S·RPG，本作在成长方面要简洁许多，但战斗中的指令下达稍嫌繁琐，而游戏整体的节奏也显得有些慢。





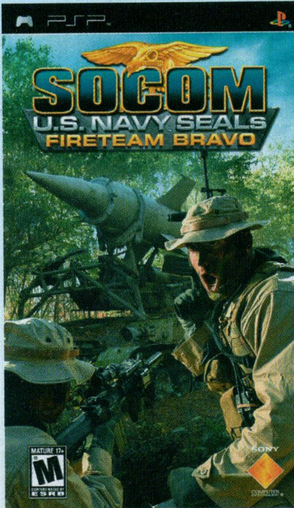
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

海豹突击队 烽火战歌

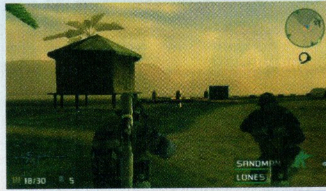
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

推荐度 9

◆SCEA◆FPS◆2005年11月8日◆美版
◆1～16人◆800KB◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年4月（欧版）



本作给人的第一感觉就是与PS2版的《海豹突击队》非常相似。不过本作玩家只能控制两个人物，一个由玩家扮演的“沙人”，还有一个同伴“长星”。不过这丝毫没有减少战术配合的乐趣，因为玩家可以下达许多不同的命令。单人战役模式包含14个跨越各个大陆的任务，玩家要到达智利、摩洛哥、南亚和波兰等地，去完成偷袭、查找间谍、解救人质和摧毁敌人交通工具、武器库等任务。如果出色完成任务，你可以得到多人联机游戏用的特色皮肤和一些新式武器。本作联机游戏可谓“庞大”，可以最大容纳16人一起游戏，而且游戏地图惊人的宽广，让人有身临战场的感觉。





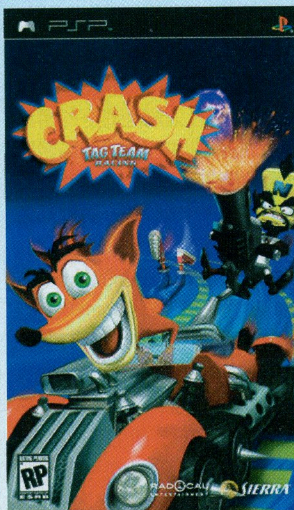
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

古惑狼赛车 合体世界

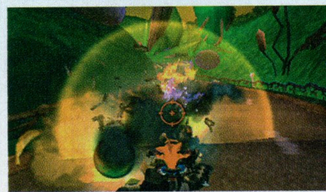
Crash Tag Team Racing

推荐度 7

◆VU Games◆ACT◆2005年11月10日◆美版
◆1～8人◆288KB◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2005年11月25日（欧版）/2005年12月1日（日版）



PSP平台上推出的最新《古惑狼》作品。这次游戏的舞台是一个神奇的巨大主题公园，我们的古惑狼就要在这个主题公园里展开他的大冒险旅程。本游戏仍然将动作成分与爽快的赛车竞速融合到了一起，充满了《古惑狼》系列所特有的魅力。本作中最大的特色就是在赛车竞速过程中玩家可以和赛道上的其他车辆进行合体，合体后的车辆具有许多种合体前所没有的特殊能力，通过不同的车辆组合就可以创造出多种全新的车型，比如装备有机关枪的车辆等等。这个系统大大增加了游戏的乐趣。游戏中还有大量任务供玩家完成，完成任务后玩家就可以从奖励中得到车辆及道具。





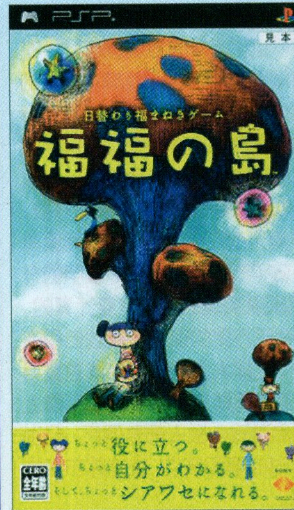
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

福福之岛

福福の島

推荐度 7

◆SCEJ/MuuMuu◆AVG◆2005年11月10日◆日版
◆1人◆672KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



由日本的怪才艺术家森川幸人开发的一款原创作品，在画面风格和人物设定上都非常另类。游戏在发售前曾被一些不了解游戏内容的玩家说成是《动物之森》的抄袭之作，但实际上游戏的进行方式和后者存在着很大的区别。游戏的主要目的就是在一座梦境中的小岛上渡过一段不平凡的生活，小岛分为多个区域，玩家必须找到相应的贤者之像安放在台座上才可以打开新的区域。岛上的居民个个身怀绝技，他们不仅会对你当天的运势进行占卜，还能告诉你一些生活中的小知识，有的还会给你玩一些迷你游戏。游戏采用了真实时间制，在白天和夜晚看到的是两种截然不同的景象。





画　面 ★★★☆☆
音　乐 ★★☆☆☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

金色的琴弦

金色のコルダ

推荐度 **7**

◆Koei◆SLG◆2005年11月10日◆日版
◆1人◆576KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：限定版7800日元



由原PC版移植的同名的女性向恋爱游戏，游戏是以著名的音乐学院——星奏学园为主要游戏舞台，游戏的玩法比较不同，玩家要来演奏世界中的各种名曲，借此来寻找出隐藏在各地的音乐精灵，才能提高自己的音乐水准，从而在生活中以演奏来打动他人，提升好感度，最终达成完美结局。在本作中玩家可以追求的男性角色共有7名，除此之外玩家还可以与女性妖精莉达成友情的结局，一共可以追求的角色有10名。而在PSP版，厂商加入了一些原创事件，并新增了可以观赏以完成的事件的"回忆时间"模式，自由欣赏成功演奏BGM的"回忆演奏"模式，而妖精莉莉的"音乐谜题"模式也值得一玩。





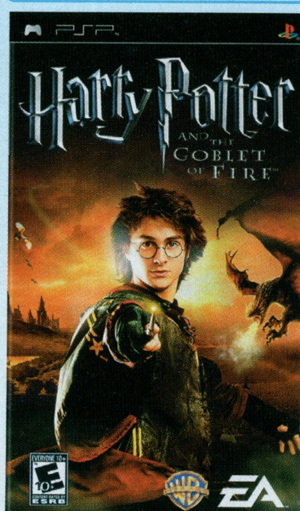
画　面	★★★☆☆	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★★☆	耐玩度	★★☆☆☆

哈利·波特与火焰杯

Harry Potter and the Goblet of Fire

推荐度 **7**

◆EA/Electronic Arts◆A·RPG◆2005年11月15日◆美版
◆1～3人◆160KB◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2005年11月18日（欧版）



本作和它的同名家用机版可以说是相差无几，可以在掌机上玩到等同家用机版素质的游戏也算不错。游戏强调的是队员间的配合作战，所以很多时候你都需要通过按键招呼同伴过来合力解开大的机关。攻关的过程中你将面对各种各样的机关，需要你灵活运用不同的魔法咒语来揭开它们，如使用可以动物体的咒语搬来重物压住开关，使用可修复物品的咒语修复机关。除了正常的A·RPG关卡外，游戏中还设置了一些特殊的关卡，如类似横向卷轴类射击游戏的躲飞龙关卡，增添了游戏整体的乐趣。此外游戏的收集要素十分丰富，有很多诸如卡片之类的小东西等着你去收集呢。





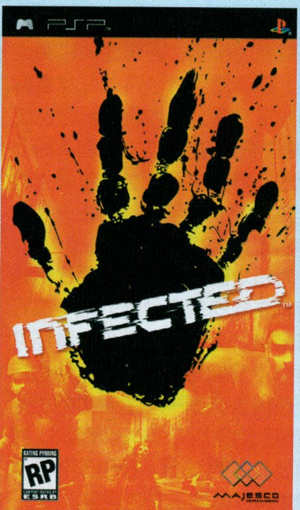
画　面	★★★★☆	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

感染

Infected

推荐度 **5**

◆Majesco Games◆FPS◆2005年11月15日◆美版
◆1～8人◆228KB◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：无



这是一款疯狂杀戮的游戏，杀戮对象是形形色色的僵尸。游戏故事发生在纽约，时间是圣诞前两个礼拜，无数的僵尸充斥着洛克菲勒中心广场。玩家扮演一名叫斯蒂夫的警察新人。本作的单人模式包括35个特点鲜明的任务，玩家的武器可以根据杀僵尸的数量来升级，如果你英勇无敌完全可以在短时间里鸟枪换炮。装甲同样可以升级，装甲的升级是按照玩家实现的连击数量计算的。操作上，有很方便的锁定切换射击和连击的设计，这样大大加强了游戏速度与爽快感。游戏同样支持联机对战与网上对战。虽然游戏中敌人都是僵尸，但画面表现太过血腥和暴力，在此并不太推荐给玩家。





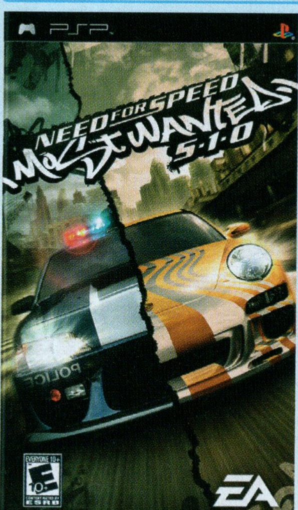
画　面	★★★☆☆	系　统	★★★★☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

极品飞车 最高通缉 5-1-0

Need for Speed Most Wanted 5-1-0

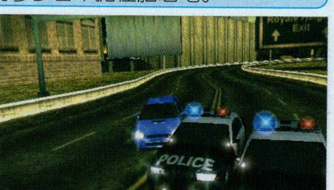
推荐度 **7**

◆EA◆RAC◆2005年11月15日◆美版
◆1～4人◆224KB◆49.99美元◆10岁以上
◆备注：2005年12月22日（日版）/2005年11月25日（欧版）



凭借EA公司强大的技术实力和PSP强悍的机能，本作在游戏的外在表现上非常出色，画面精美、绚烂，可以说是目前为止PSP上画面最好的游戏之一。在游戏的职业生涯模式里你将扮演一个初出茅庐的赛车手，而游戏的发展则有点类似于关卡制，每一关里都会有一些比赛的任务和最后的BOSS战。打过前一关才可以挑战后面的关卡。你的最终目标就是击败"Blacklist"上的所有对手。游戏新加入的"通缉系统"十分不错，在你疯狂飙车的时候，你的通缉度就会不断地上升，于是越来越多的警察将加入到追捕你的行列中来，游戏的难度也会越来越高，尝试一下你可以将多少警车抛在脑后吧。





画　面	★★★★★	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

Talkman

Talkman

◆SCEJ◆ETC◆2005年11月17日◆日版
◆1人◆384KB◆5800日元◆全年龄
◆备注：对应PSP专用麦克风

推荐度 7



作为PSP上第一款对应语音输入功能的软件、再加上发售前索尼的连番广告轰炸，这部作品得到了不少玩家的关注。软件最吸引人的地方就是对应中文、英语、日语和韩语四种不同的语言，当选择了不同的语言后，软件中出现的菜单文字便会全部切换成该种语言。该软件一共分为三个主要模式。在对话模式中，玩家可以让主角麦克斯为你翻译包括了购物、观光、住宿、运动、交通等在内的28个场合的3000多条对话，玩家不仅可以从菜单中选择需要翻译的内容，还可以自己对着麦克风说出要翻译的对话，电脑会根据你的发音来判断你想要翻译的内容。游戏模式主要分为发音游戏和听力游戏两种，在发音游戏中，玩家可以跟着麦克斯来练习四种语言的发音；而在听力游戏中，玩家则可以不断强化自己的听力水平。游戏模式中收录的都是一些比较简单的基础句子，虽然不能希望借此来让自己成为外语达人，但通过这来了解一些外语的基本语句还是很有帮助的。在工具模式中，玩家可以设定世界各地的好友电子档案，并且电脑还能提供闹钟和各国单位转换的服务，对有机会出国旅行的玩家来说具有一定的帮助。游戏中最大的弊病就是读盘时间过于漫长，而且频率非常高，有的时候会让人觉得很不耐烦。





画面 ★★★☆☆　音乐 ★★☆☆☆　系统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

装甲核心 方程式前线 国际版 廉价版

アーマード・コア フォーミュラフロント インターナショナル PSP the Best

推荐度 8

◆FromSoftware◆ACT◆2005年11月17日
◆1～2人◆450KB◆2667日元◆全年龄
◆无对应周边



本作是2004年12月随PSP首发的《装甲核心 方程式前线》的廉价版，同时又因为加入了全新的要素，所以标题中又加入了"国际版"的字样。相比于原作，本作新加入的要素令游戏焕然一新，玩家在游戏中可以自己控制机体来战斗了，再也不用像前作那样下达指令然后当看客，于是"《装甲核心》系列"的精髓就得以再现。战斗时，机体的移动、突进、射击、格斗等动作全都要玩家手动操作，虽然操作略显复杂，但也正是硬派玩家所喜欢的。游戏还加入了前作没有的联机对战机能，方便玩家之间对决，应该说加入了这两个全新要素后本作才获得了应有的完全形态。





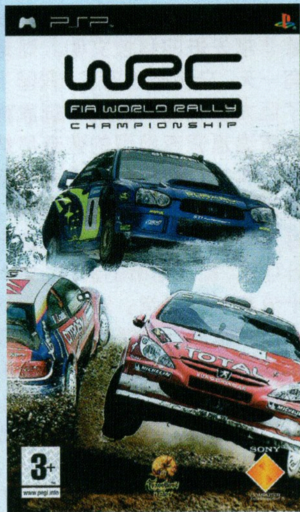
画面 ★★★★★　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

世界拉力锦标赛

WRC

推荐度 8

◆SCEE◆RAC◆2005年11月18日◆欧版
◆1～8人◆352KB◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年3月2日（日版）



本作最吸引人的地方自然是它是经过WRC官方认证的游戏，所以在游戏资料的丰富程度上是毋庸质疑的。无论是车手、赛车、还是赛道，你能在游戏中玩到的一切可以说和现实中的比赛别无二致，令人代入感大增。游戏的画面非常出色，看上去清晰干净，细节表现十分到位。游戏比较出色的系统要属车体损坏系统了，比赛的过程中随着你车子碰撞的发生，车体会产生相应的损坏，这些都是可以在画面表现上看出来的，不过大家放心，不论你怎么碰撞，赛车都不会损坏到无法行驶的。针对掌机的特点，PSP版的《WRC》特地简化了游戏的操作难度，让你无论身处何处都可以轻松应对，获得游戏的乐趣。





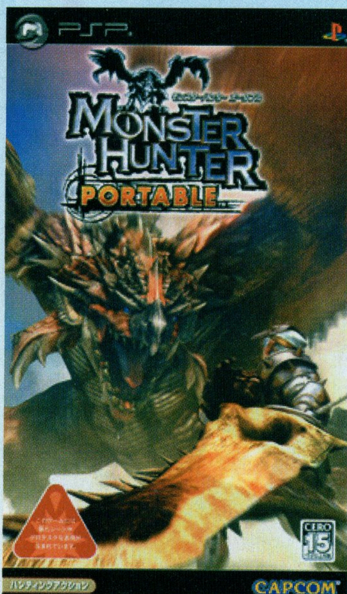
画面 ★★★★★　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

怪物猎人 携带版

モンスターハンター ポータブル

◆ Capcom ◆ ACT ◆ 2005 年 12 月 1 日◆日版
◆ 1～4 人◆ 550KB ◆ 4800 日元◆ 15 岁以上
◆备注：无

推荐度 10







本作是CAPCOM在PS2上推出的《怪物猎人G》的移植版。玩家要自己创造角色，并控制该角色去接各种委托任务。任务分为讨伐、采集和捕获三种。不同的任务里都会有不同的怪物登场，打败这些怪物后可以得到丰厚的资金和装备材料，可以生产出更好，更漂亮，更稀有的装备，以便能挑战更强大的怪物。游戏是纯动作类型的，没有等级概念。要想打败更强大的怪物，除了提高自己的技术外，就要靠强力装备了。武器分为片手剑、双剑、大剑、长枪、大锤和弓弩；而防具分为头、胴、腕、腰、脚。部分武器附带的属性针对不同的龙有特效；而部分防具有的特殊技能可以对角色的能力有加成，当这些特殊技能值超过一定数值后便会使角色具有该特殊技能，如毒半减或气绝无效等等。在村子里有一个科科特农场，可以进行捕虫、采掘、种植、采集、垂钓各种素材的补给。同时玩家在村子里消费会提高对村子的贡献度，有了一定的贡献度后便可以去扩建科科特农场，使得农场里的素材比以前更丰富。除了在村长那里接单机版的任务外，还可以去集会所和朋友联机，集会所的任务相当于《怪物猎人G》里的网络任务，不断地完成集会所的任务就可以提高HR，同时可以去接更艰难的任务。本作不仅支持多人无线联机，还可以通过PSP的无线上网功能来下载新的任务。



画 面 ★★★★☆ | 音 乐 ★★★★☆ | 系 统 ★★★★★ | 耐玩度 ★★★★★

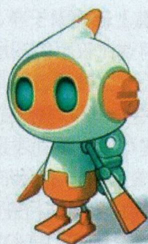
机关

Tokobot

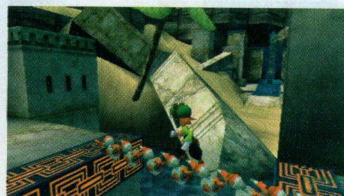
◆ Tecmo ◆ ACT ◆ 2005 年 12 月 5 日◆美版
◆ 1 人◆ 384KB ◆ 4800 日元◆全年龄
◆备注：2005 年 12 月 15 日（日版）

推荐度 7











由Tecmo出品的创意动作游戏。故事的舞台是一个叫做莫达尔的大陆，这里曾经存在着非常先进的科技文明。可是有一天，文明被毁灭了，只留下了巨大的遗迹。游戏中玩家将扮演遗迹调查组织的调查员纳特，操纵神奇机器人裘克尔来调查这些拥有文明痕迹的遗迹。游戏中主角和裘克尔的造型十分可爱，配合动听的音乐，给人十分清新的感觉。游戏最大的特点就是能操纵裘克尔们排成三种不同的阵形，不同的阵形拥有不同的能力。纵队则可以进行过肩摔，圆队可以踩扁敌人，横队可以发动大范围攻击，玩家要活用这些能力来破除机关，来到遗迹深处。同时，关底的BOSS战也需要玩家开动脑筋，用合适的队形对付。随着游戏的进行，裘克尔还能获得各种新能力。玩家能够利用在关卡中获得的零件来让裘克尔们组合成大型援护机关，有解谜必备的钳子和火车等，也有用于和强力敌人对决的剑豪和坦克车。当然游戏的缺点也很明显，游戏的视角不是很好，经常会因此跳死而重来。而游戏的流程比较短，只有五个遗迹可挑战，其中一个还是连续BOSS战。好在通关后可挑战通过这些关卡所用的最少时间。



画 面 ★★★☆☆ | 音 乐 ★★★☆☆ | 系 统 ★★★☆☆ | 耐玩度 ★★☆☆☆

牧场物语 中秋之月 男生女生版

牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール

推荐度 8

◆MMV◆SLG◆2005年11月23日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作为PS版《牧场物语 中秋之月》的移植版，游戏将男生版和女生版这两个版结合到了一起，玩家可选择主角来进行游戏。本作的画面和PS版完全一样，画面周围用青草填充，不过通过设置可将画面拉伸成16：9。游戏的主要内容是经营自己的牧场，各项要素十分丰富，玩家可以开垦土地，耕种各种农作物。也可以饲养鸡牛羊等各种家畜。还可以去矿石场挖矿。在进行牧场生活的同时还可和小镇里的村民搞好关系，发展各种剧情。和小精灵关系好的话可请它们帮忙务农。和游戏中的几个MM之间还有爱情度的设定，达到一定条件后能够结婚。





画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

狂热噗哟噗哟 2

ぷよぷよフィーバー2

推荐度 9

◆SEGA◆PUZ◆2005年11月24日◆日版
◆1~2人◆不详◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



《狂热噗哟噗哟》是SEGA的一个招牌游戏，而本作是其年末在PS2、NDS、PSP三个平台上同时发售的，本作正是其中的PSP版。因为平台的提升，游戏内容达到了前作的3倍，是一款画面非常卡通的方块游戏。玩家只需要把4个相同颜色的泡泡连接在一起就能消除，并能给对手造成麻烦，而连续消除2组以上的泡泡更能形成连锁消除，不仅得分会增加许多，在对战时还能给对手更加强烈的干扰，有时更能在劣势时一发逆转反败为胜，此系列最大的特点在于低龄向的画面下隐藏策略性十足的游戏性，而游戏本身也具有很多的收集要素，且其中附带的12个迷你小游戏也都十分有趣。





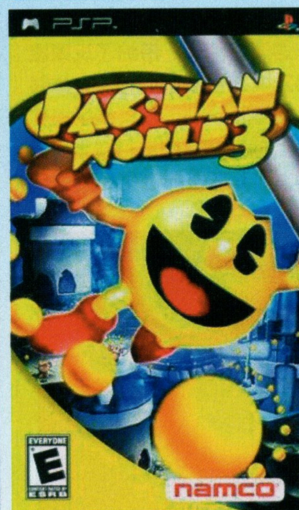
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★★
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

吃豆人世界 3

Pac-Man World 3

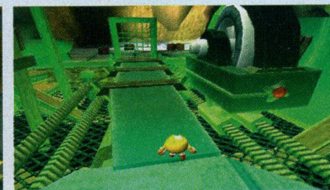
推荐度 7

◆Namco/Blitz Games◆ACT◆2005年12月6日◆美版
◆1~4人◆384KB◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年2月24日（欧版）



以动作解谜为主题的“《吃豆人世界》系列”的第三作的PSP版。借由PSP的强大机能，此次吃豆人的全3D的冒险世界被制作得金碧辉煌。游戏讲述了吃豆大陆的居民们因为和一些鬼怪幽灵们惹上麻烦，而招致来种种的不幸，于是我们黄色的大嘴英雄吃豆人便挺身而出，闯入“魔窟”开始了一番冒险。游戏中，那个原型为被咬掉一块的比萨饼的主角如今不仅手脚俱全，还有跑、跳、冲刺、拳击等丰富的动作，吃豆人就是用这些丰富的动作在迷宫中消灭敌人并解开机关。本作在谜题的设定上相当用心，破解机关的同时又不乏爽快，堪称美式解谜游戏中的上佳之作。





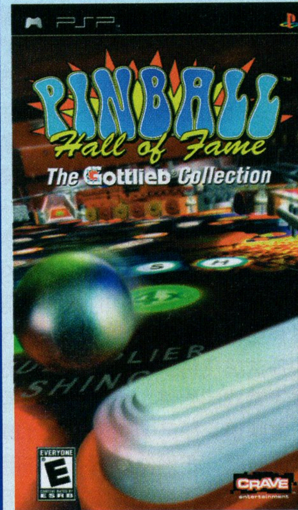
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

弹珠台名人堂

Pinball Hall of Fame

推荐度 6

◆Crave Ent.◆TAB◆2005年12月6日◆美版
◆1~4人◆记忆容量不详◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



作为一款经典怀旧的弹珠台游戏，游戏中收录了六七十年代最流行的几款弹珠台。游戏逼真的再现了这些著名筐体机台的外观造型，比如“空战”、“强力射击”、“魔鬼”、“中央公园”、“黑洞”和“胜利”等这些经典的弹珠台的出现，都让弹珠迷们兴奋不已。以立体画面来呈现弹珠那异常逼真的运动轨迹，配合以动感的音乐，使得游戏整体效果绝佳，让玩家有着不同以往的体验。游戏中有各种角度供玩家选择，但是大多数都是以正面视角来进行游戏。游戏所具有的双人无线通信对战功能，只需要玩家拥有一张游戏盘便可以让两名玩家同时进行游戏。





画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

激·战国无双

激·战国无双

◆Koei◆ACT◆2005年12月8日◆日版
◆1～4人◆720KB◆5280日元◆12岁以上
◆备注：2006年（美版）/限定版7800日元

推荐度 9



PSP版"《无双》系列"的第二作，收录了《战国无双》及《战国无双 猛将传》的全部19名的武将、大名、忍者和名人，玩家化身为其中之一战斗于战国乱世，体会"《无双》系列"特有的爽快与魅力。游戏分战斗和战术两部分，战术部分即是地图画面，虽然和前作一样仍是"走格子"，但大幅改良的地图系统使游戏的整体感觉非常紧凑，没有丝毫的拖沓感，新加入的术符更使游戏的战略性大增；战斗部分则是遭遇敌军部队或进入敌军阵地后进入的战斗画面，真正16:9的战斗画面使人物更大更有魄力，几乎没有拖慢的战斗及不断涌出的敌兵令系列横扫千军的爽快感在本作中得以完美再现。融合于每场小战斗的任务则使普通战斗也毫无冷场之感。武将通关后等级的保留令玩家的动力大增，收集最强武器设定的移植更将"《无双》系列"最大的魅力再现于掌机之上。武器的收集方式，全是按照本作的特征制作，给玩家一种全新的感觉。前作《真·三国无双》的副将系统也被继承下来，除了19名主角武将，系列中的大众脸及"《真·三国无双》系列"的武将也会登场，他们不仅作为副将，在"无双的继承者们"中，八名三国武将还会作为强力手与玩家激战，检验玩家实力的同时，也给游戏增加了一定的恶搞成分。





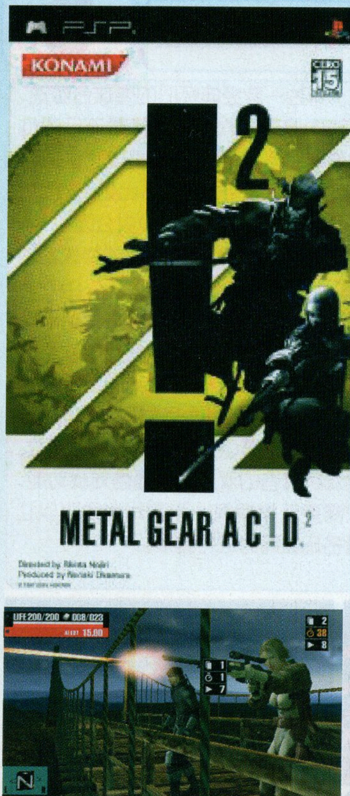
画面★★★★☆ 音乐★★★★★ 系统★★★★★ 耐玩度★★★★★

潜龙谍影 ACID2

Metal Gear ACID2

◆Konami◆SLG◆2005年12月8日◆日版
◆1～2人◆352KB◆4980日元◆15岁以上
◆备注：对应专用周边"固体眼睛"/2006年3月28日（美版）

推荐度 9



前作《潜龙谍影ACID》以不错的口碑和销量赢得了玩家们的认可，在前作推出近一年后，《潜龙谍影》衍生作品"《MGA》系列"的第二作也登场了。在剧情方面，本作和前作一样仍旧是原创的，这次Snake将潜入一家军事企业，而本作中新登场的金发美女维纳斯将协助他共同完成这一艰巨任务。在游戏方式上，本作和前作一样仍然采用了卡片作为行动手段，游戏的目的就是使用具有各种效果的卡片在战场上行动并达成任务。卡片这一主题贯穿了游戏的始终，战前根据任务配置牌组，任务中需要精确计算行动速度，正确发挥卡片的作用才能获得高评价，这些都与动作版的潜入式行动有着异曲同工之妙。此外，本作还改进了前作在操作界面上的不完善之处，使整个游戏节奏加快，在系统的完成度上比起前作来更上了一层楼。本作与前作最直观的差别就是在画面，游戏采用了全新的卡通渲染引擎，带给了玩家凌驾于前作之上的完美视觉效果，配合随游戏附带的专用周边"立体眼睛"，玩家可以随时随地享受到真正的立体画面。另外，在斗技场模式中，玩家还可以和"《潜龙谍影》系列"历代的BOSS们进行战斗，很有挑战性。如果说前作只是一个尝试的话，那么本作的进化和高完成度绝对可以让玩家满足。

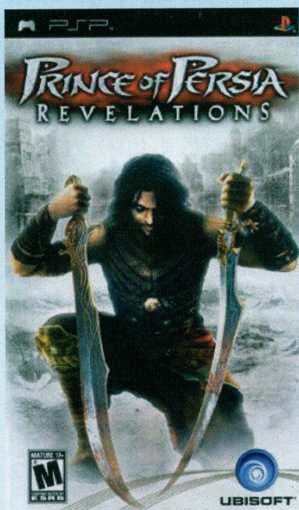


画面★★★★★ 音乐★★★★☆ 系统★★★★☆ 耐玩度★★★★☆

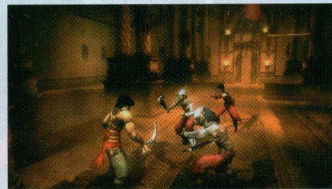
波斯王子 启示
Prince of Persia Revelations

推荐度 8

◆Ubisoft◆ACT◆2005年12月6日◆美版
◆1人◆288KB◆49.99美元◆17岁以上
◆备注：2005年12月16日（欧版）



本作的故事来自家用机版的《波斯王子2 武者之心》，王子来到时间之岛寻找时之女王，改变自己的命运。PSP版增加了部分剧情和谜题。游戏中王子使用不同的武器就会使出不一样的攻击动作，杀死敌人的场面依旧十分暴力。随着游戏的进行，王子逐步地会拥有时之砂的许多不同能力。比如，时间倒流能力可以让你反复尝试高难度的迷宫。再比如像《黑客帝国》里的"子弹时间"，这让玩家可以随心所欲地杀戮杂兵和BOSS。如果玩家做出了华丽的动作，那这些动作会被放大放慢，让人很有成就感。没接触过该系列游戏的掌机玩家可以通过本作尝试一下这个著名的系列。

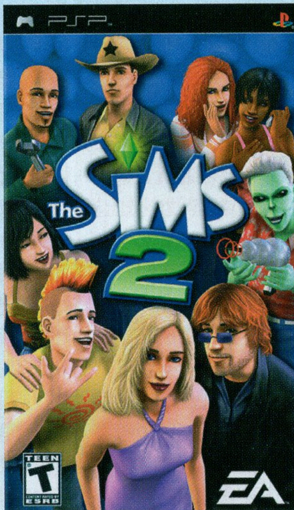



画面 ★★★★★
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

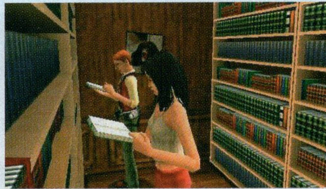
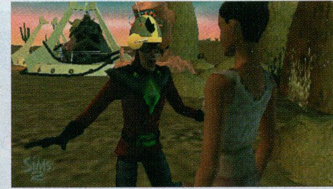
模拟人生2
The Sims 2

推荐度 7

◆EA/Maxis◆SLG◆2005年12月7日◆美版
◆1～2人◆756KB◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年1月13日（欧版）/2006年2月9日（日版）



本作的故事发生在Strangetown。这个Strangetown是PC版里的一个社区。这个设置会让许多老玩家很有怀旧的感觉。本作的主题就是要玩家角色在Strangetown交朋友。游戏中的NPC都有一个类似的"耐性指数"，玩家必须选择适当的对话，才能交到朋友。如果选择不当，NPC可能扭头就走，那玩家就不能完成许多游戏任务了。本作体现了掌机的特点，拥有许多小游戏，如像"跳舞机"一样的迷你游戏，这些游戏的玩法变化十分丰富。玩家还可以通过联机进行游戏，实现物品交换，让你的人物到其他玩家的世界认识新朋友，展开一场"社交大战"。

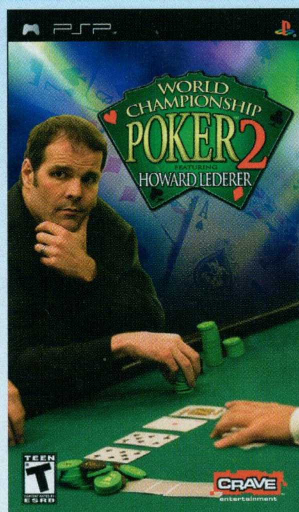



画面 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

世界冠军扑克大赛2
World Championship Poker 2

推荐度 6

◆Crave Ent.◆TAB◆2005年12月11日◆美版
◆1～8人◆记忆容量不详◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：无



作为《世界冠军扑克大赛》的续作，此次在PSP平台上推出了这款改良版的游戏。系统方面的改进使得游戏比前作更为细致，在单人模式中玩家将体验到各种更为生动的扑克比赛。游戏初期你将在家里和朋友们进行扑克比赛，开始慢慢积累你的资金，并逐步提高和培养自己的扑克水平及打牌风格，随着游戏进程的推进你将会陆续碰到各路顶尖高手。游戏中拥有14种各具特色的扑克种类，玩家将一一熟练掌握这些扑克技巧，并按照最擅长的那一项进行发展，这样的游戏系统就类似于RPG的培育系统。另外本作还支持8人无线通信对战。

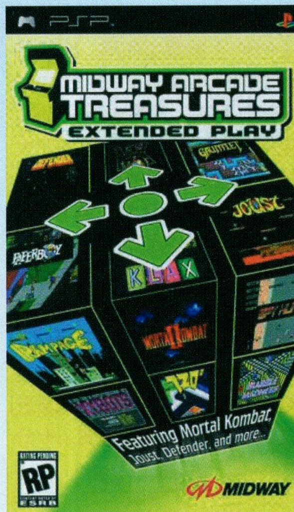



画面 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

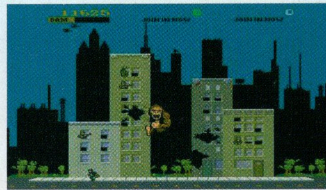
Midway 街机珍藏
Midway Arcade Treasures

推荐度 5

◆Midway/Digital Eclipse◆ACT◆2005年12月13日◆美版
◆1～4人◆记忆容量不详◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



Midway公司作为老牌街机游戏开发商，10多年前曾经推出了很多脍炙人口的街机游戏。这次在PSP上推出的街机游戏精选辑将以过去Midway的人气大型电玩游戏为主要内容，包括了Midway在90年代初发售的21款经典大型街机游戏。由于是移植作品，游戏画面还是如以前一样简陋，属于8～16位机的水平。由于PSP特殊的大屏幕，而这些老游戏画面又不是很规则，导致某些游戏画面看上去非常古怪，有些只占用屏幕面积的很小一部分。某些游戏声音的运行也似乎不太理想，时常发出别扭的杂声。总之，本作的收藏意义大于娱乐价值。



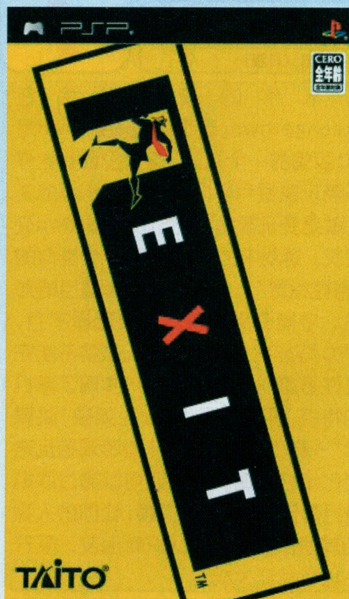

画面 ★★☆☆☆
系统 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

EXIT

EXIT

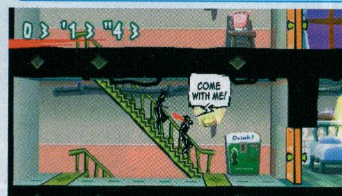
◆Taito◆ACT◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆288KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 9



PSP上比较难得一见的创意型原创动作游戏。和一般动作游戏以打打杀杀为主题不同，本游戏的主题是"逃脱"。玩家要扮演逃生专家"Mr.ESCAPE"进入处于火灾、地震中的建筑物内，解救被困的人们。游戏的画面非常漂亮，人物的动作也制作得很逼真，给人一种看动画片的感觉。游戏中救出被困者后，他们会跟随Mr.ESCAPE一起行动，为平安逃脱做出自己的努力，玩家可以通过滑杆和△键来给他们发出指示。要注意的是不同的同行者其能力特点也是完全不同的，比如小孩能够穿过狭窄的通道，壮汉则可以推动巨大的铁箱等等，充分了解他们各自的特点才能顺利过关。游戏中还有大量的道具，比如说能够在黑暗的环境下照亮周围的手电筒、防止在冰上走路时打滑的钉鞋，熄灭火焰的灭火器等等。由于主人公一次只能携带一种道具，因此使用道具的先后顺序以及让同行者们帮着携带一定数量的道具也是极为重要的。游戏关卡众多，达到了100关之巨。并且通过网络下载，还能从官方网站上下载到大量的追加关卡，显得非常有诚意。游戏的每一个小关都是在遭到火灾、地震等灾害的封闭建筑物内展开的，如何躲开建筑物内的种种危险，把被困者们带到出口处需要玩家的反复思考。如果是对PSP上大量移植作品产生疲劳感的玩家大可尝试一下本作。







画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★★
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

反乱猎人X

イレギュラーハンターX

◆Capcom◆ACT◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆512KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年1月31日（美版）

推荐度 8



本作为超任版《洛克人X》被大幅强化后在PSP上的重生作品。游戏的画面由原先的的2D变为了3D，原先的场景和各种敌人都让人感觉十分真实、漂亮。由于容量的增加，游戏增加了大量的影像，同时剧情对话时是全程语音的，让玩家更直观地体验主角X和西格玛之间的纠葛。作为动作游戏，本作的操作性十分好，冲刺和攀爬等动作也变得十分流畅。游戏的各种特殊武器的攻击效果也和超任版大不相同，同时游戏还增加了战斗装甲。让过关更富战略性。本作在通关后还能够进行以宿敌vava为主角的新模式，十分耐玩。





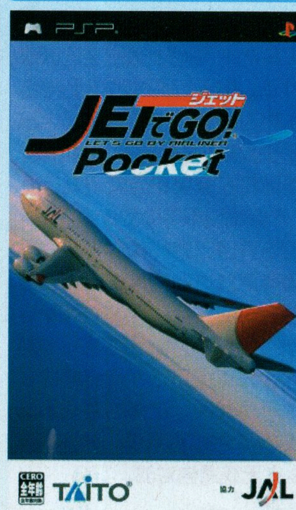
画　面 ★★★★★
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★★

喷气机GO！口袋版

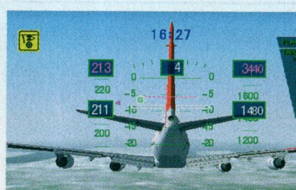
ジェットでGO！ポケット

◆Taito◆SLG◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 7



本作是一款模拟驾驶民航机飞行的游戏，游戏中玩家要扮演驾驶员来完成飞行任务。游戏收录了日本航空公司的5种现役飞机及8个机场。飞机的起飞、降落及飞行中保证航线的正确都是游戏的关键所在，随时与地面保持联系则是安全飞行的重点。天气、时间及风向风速等对飞行产生影响的要素在游戏中也被如实再现，随着难度的提升，各种外在因素的影响也越来越大。游戏还有主视角、舱内视角和完全视角三种视角，不仅使玩家能从各种角度来体验云中漫步般的飞机驾驶感觉，不同视角还有着不同的可视范围，掌握好各视角的可视范围并灵活切换，会给飞行带来极大的方便。





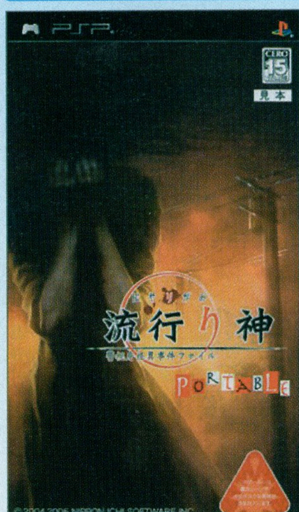
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★★
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版

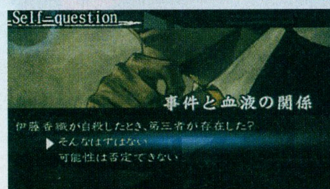
流行り神 警視庁怪異事件ファイル PORTABLE

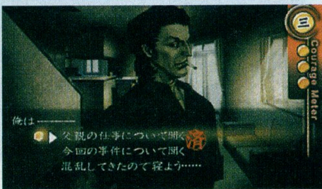
推荐度 6

◆日本一 Software ◆ AVG ◆ 2005年12月15日◆日版
◆1人◆ 736KB ◆ 4800日元◆ 15岁以上
◆备注：无



本游戏是PS2版本《流行之神 警视厅怪异事件档案》的PSP移植版，游戏的基本架构和PS2版没有区别。但加入了方便实用的文字快进机能，同时画面显示也变为16：9，并且追加了30余幅由原插画作者菅原健所绘制的事件插画。作为一款恐怖类型的AVG游戏，本作以种种令人毛骨悚然的"都市传说"为主题，在气氛营造以及人物塑造方面都有可圈可点之处。玩家在游戏中将扮演一名叫做风海纯也的警官，与同事小暮警官、兄长雾崎等人共同解决发生在身边的神秘事件。推理系统是本作的一大特色，玩家经常要根据手中掌握的情报做出影响剧情走向的推理。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

比波猴学园2 欢乐捉猴 猜拳战

ピポサルアカデミ～ア2 あいあいサルゲ～ジャンケンバトル！

推荐度 7

◆ SCE ◆ ETC ◆ 2005年12月15日◆日版
◆1～2人◆ 320KB ◆ 4800日元◆全年龄
◆备注：无



迷你游戏系列《比波猴学园》在PSP上推出的第二款作品。本作在保留了前作精华的基础上，又增加了不少的新要素，令游戏更富趣味性。本作中收录了多达100种的迷你游戏，内容包罗万象，任何玩家都可以找到适合自己的迷你游戏。游戏中模式众多，除了经典的"1P VS CPU模式"、"1P VS 2P模式"之外。还拥有允许双人同时在一台PSP上享受游戏快乐的"同乐模式"。"猜拳战"是本作中新加入的系统，在"猜拳战"中玩家要以自己在迷你游戏中获得的各种猜拳卡片为赌注与电脑进行对战，胜利的话就能得到卡片上的迷你游戏了。





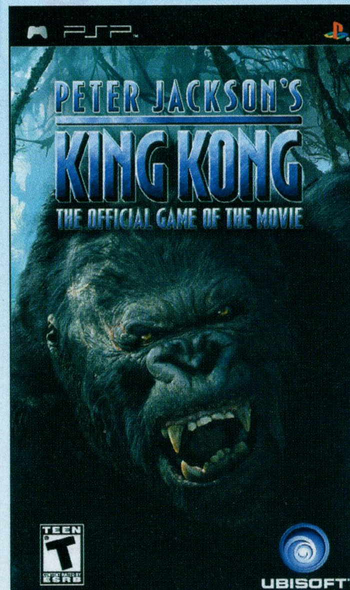
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

金刚

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

◆ Ubisoft ◆ FPS ◆ 2005年12月16日◆美版
◆1～4人◆ 448KB ◆ 49.99美元◆ 13岁以上
◆备注：2005年12月20日（欧版）

推荐度 8



PSP版的《金刚》是基于其家用机版制作而来的，故其整体表现良好，素质非常不错。

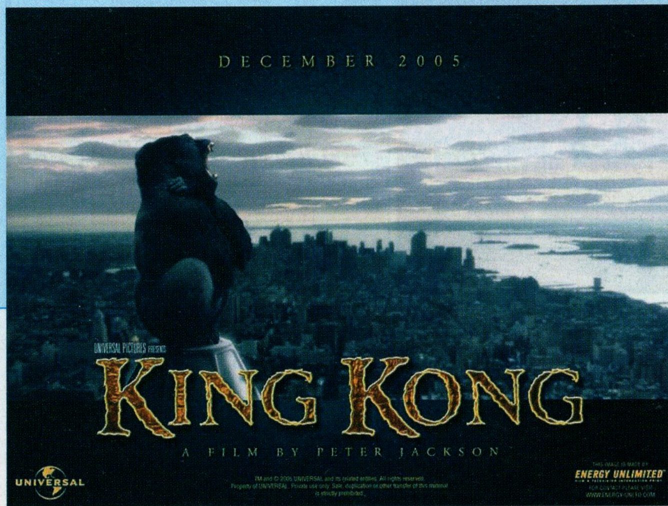
故事讲述的是以Jack、Carl和Ann为主的电影摄制小组来到神秘的骷髅岛，与生活在上面的土著居民和巨大奇异的生物们发生的故事。

游戏中的关卡分为两种：一种是作为Jack时的类似于FPS游戏的关卡，在这样的关卡里你需要使用各种武器对付随时可能出现的敌人。由于游戏中的敌人经常会数只一起出现，要全灭它们是不可能的，此时就要用到游戏中一个很有创意的系统——食物链系统，你可以选择较弱小的敌人先干掉它们，这样它们的尸体就会引起那些大家伙们的注意，从而让你有逃脱的机会。第二种关卡自然是操纵金刚来进行游戏，这将是和你在玩Jack的关卡时完全不同的一种体验，此时游戏玩起来更像是一款动作游戏，可以让金刚在丛林里自由地跳跃，和巨大的恐龙们单挑，这些场面被做得十分宏大，令人印象深刻。

本作较家用机版新加入了多人联机的游戏模式，游戏中的每一个关卡都是可以拿来进行多人游戏的，并且你还可以选择是和朋友一起完成任务还是和朋友比一比谁能更好地完成任务。







画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

我们的块魂

仆の私の块魂

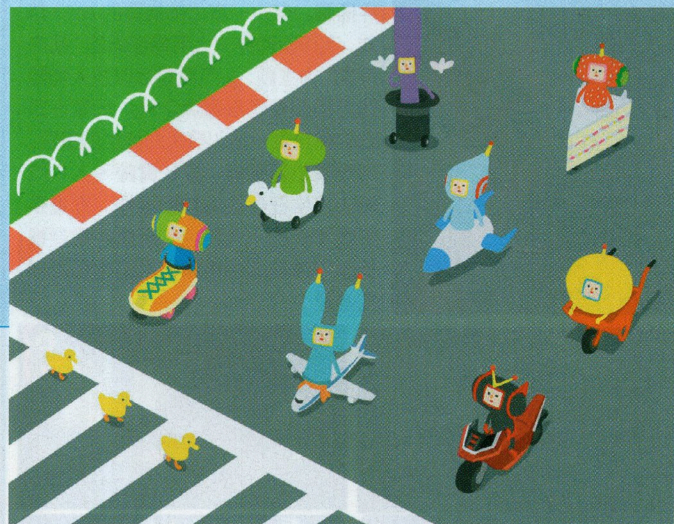
◆Namco◆ACT◆2005年12月22日◆日版
◆1～4人◆448KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8





《块魂》是一款任何人都能乐在其中的另类动作游戏，本作是系列的原创最新作。在游戏的最初，宇宙大王一家到被称为“乐园诸岛”的南国岛屿渡假，从而引发了海啸将动物们所居住的岛屿全冲走了。在得知动物们的不幸遭遇后，我们的块魂王子开始了用“块”来将岛屿还原的任务。游戏的画面继承了系列一贯的特色，简单而又传神。在游戏中，我们的王子依旧要推动“块”来将场景中的各种东西粘起来。玩家要根据关卡的地形来推动“块”，从小的物品开始下手，让“块”不断变大，从而能够粘上大型物品变得更大，最终在限定时间达到指定大小，从而制作出岛屿。游戏的隐藏要素依旧丰富，每个关卡中都隐藏着多个块魂星人和宝物，粘上后便可使用这些块魂星人，而宝物内则是各种装饰品。本作新增了众多可选人物，饰品的数量也增加了，同时本作中的人物更可同时装备3件饰品。游戏除了普通的关卡外，玩家还可到迷你火山岛接任务，这些关卡会有特殊要求，成功完成后会让火山岛上出现各种建筑物。游戏的缺点是关卡的数量比较少，攻关过程中很有重复感，同时利用十字键和控制键来进行操作很难习惯，同时也十分累人。游戏支持多人联机对战，制定好规则和其他朋友争抢分数的感觉十分不错。



画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

信长的野望 将星录

信长的野望・将星录

◆Koei◆SLG◆2005年12月22日◆日版
◆1～8人◆704KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 7



“《信长的野望》系列”第七作的PSP移植版，和前三款移植到PSP的光荣SLG一样，本作也是在增加片头后又进行了将画面调成16：9等一系列针对PSP特性的改变。游戏仍是选用战国大名来进行内政管理和领土扩张，以统一整个日本为最终目的。本作的城市从前作的200多座减至60多座，可选的势力也随之减少，而建设系统却加强得几近繁琐。战斗方面，本作比起前作没有太多的变化，不过两军相遇后会变成各据9×9格子的象棋式战斗，虽然看似简单，但却有着很高的战略性，还将武将的个人能力很好地体现出来，是本作、也是系列的亮点所在。





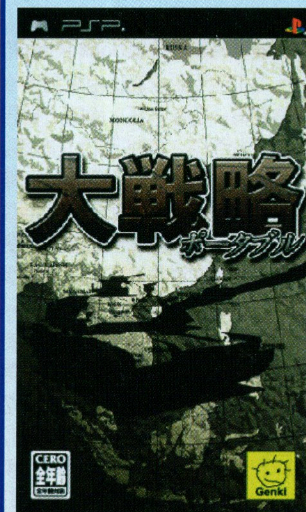
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

大战略 携带版

大战略 ポータブル

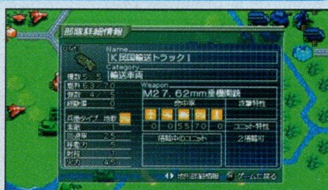
◆元气◆SLG◆2005年12月22日◆日版
◆1～2人◆320KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

推荐度 8



“《大战略》系列”登陆PSP的第一作。蜂窝状的地图、取之于现实中的兵器等系列特色在本作中都得以继承。游戏中，玩家将不再去领导战争中某个国家的军队去赢得胜利，而是指挥一个佣兵团在战乱中选择于己有利的某方去效力，得到佣金的同时更得到新的兵器生产技术。游戏的最大变化就是类似于“《大战争》系列”那样强调兵器的大魄力场面，战斗中兵器的外形十分逼真，但差强人意的音效令战斗的魄力打了不少的折扣，而每次切入战斗画面前大约两秒钟的读盘时间也影响了游戏的流畅性。尽管如此，作为战略SLG，战略性极高的本作在同类游戏中仍是属于上乘之作。





画面 ★★★★★　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

最强 东大将棋 携带版

最强 东大将棋 ポータブル

推荐度 5

◆每日コミュニケーション◆TAB◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆200KB◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



PSP平台上的正统将棋游戏，游戏中搭载了在世界电脑将棋大赛中胜出的最强思考引擎，在强大的思考引擎下，玩家可以享受到高质量的将棋对局。游戏为不太熟悉将棋规则的玩家特别准备了入门级的“初级讲座”，初学者们可以在这个模式中了解到和将棋相关的各种规则和术语等等，不过这也要求玩家有一定的日语水平才行。玩家可以在游戏中设定电脑的强度，可以设定的范围从4段到10级，另外每一场对局的限定时间等也可以由玩家来自行决定。游戏中还加入了联赛模式，玩家要以夺得第一为目标，与另外7名电脑控制的选手展开竞争。



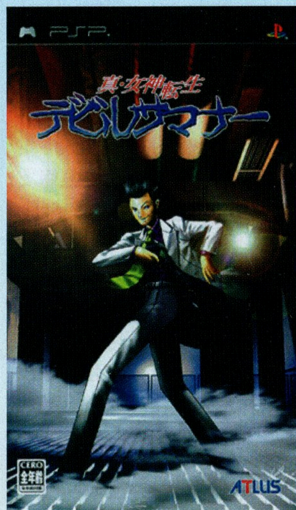
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

真·女神转生 恶魔召唤师

真·女神转生 デビルサマナー

推荐度 8

◆Atlus◆RPG◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



“《真·女神转生》系列”的其中一个分支，十年前原本诞生于世嘉土星之上。游戏在世界观的设定上符合了“《女神》系列”一贯的诡异色彩。故事的舞台设定在假象城市“平崎市”，在一次事件中失去生命的主人公的灵魂漂流到了恶魔召唤师葛叶的身上得以重生，从此开始了一种截然不同的生活。游戏的最大特色就是复杂的迷宫和仲魔合体，收集到的仲魔按照一定的规则就可以合体成更加强力的恶魔。PSP版的本作比起土星版的原作来加入了不少新要素，比如可以进行难度的选择，在迷宫中玩家也可以随时记忆等等，更加符合当今玩家的需求和掌机游戏的特性。



画面 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

零式舰上战斗记 征空王

零式舰上战斗记 征空王

推荐度 7

◆Taito◆STG◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆224KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



以二战为背景的主视点空战游戏。游戏比较讲求真实感，大量二战时期真实出现过的活塞式战斗机都会在游戏中粉墨登场，如P－51“野马”、A6M2“零式”等军事迷们耳熟能详的著名机型。游戏的关卡也制作得相当不错，15个由真实历史事件为基础制作的关卡等待着玩家的挑战。游戏中也引入了近年来比较流行的改造要素，玩家在通过一关后能够得到一定量的点数，通过分配这些点数就可以对机体的速度、攻击力等各项能力加以强化，是加强机体的强项还是弥补机体的不足都由玩家自行掌握。系统会根据玩家的改造方式对战役的难度做出一定程度的修正，保证了平衡性。



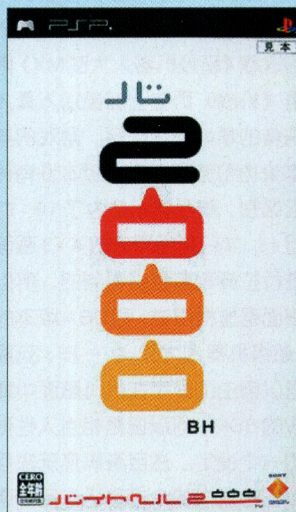
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

打工地狱2000

バイトヘル2000

推荐度 6

◆SCEJ◆ETC◆2005年12月22日◆日版
◆1～8人◆160KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



1998年在PS上登场的另类游戏《重音地狱V》的续作。游戏的类型为众多迷你游戏的合集，和时下非常流行的“《瓦里奥制造》系列”有些接近，但是在风格上却要诡异得多。游戏的基本进行方式就是选择要玩的迷你游戏（即打工）赚取打工费，从而购买新的迷你游戏和道具。游戏最大的特色就是在气氛渲染上十分独特，与其说另类，倒不如说是怪异。这种诡异的风格并不是所有玩家都能够接受的，但喜欢前卫的玩家却应该能够对此乐此不疲。游戏在画面表现上虽然只属于中下水平，但其中的一些迷你游戏却设定得颇有特色，一旦投入其中就能享受到独特乐趣。



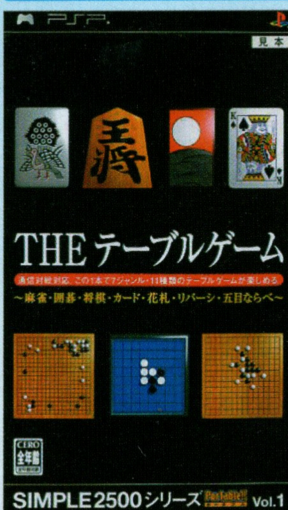
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆　耐玩度 ★★★★☆

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.1 桌面游戏

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.1 THE テーブルゲーム

推荐度 6

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年12月29日◆日版
◆1～4人◆700KB◆2500日元◆全年龄
◆备注：无



D3公司曾经在不少流行主机上推出过廉价游戏系列，对于PSP这样一台新晋掌机，他们自然也不会放弃赚钱的机会。这次的《桌面游戏》是D3专门面对PSP开发的"SIMPLE2500系列"的第一作，在游戏类型上顾名思义是一些桌面类游戏的大集合。游戏中收录了麻将、五子棋、围棋、21点、将棋等11种大家平时都非常熟悉的棋牌游戏，在游戏规则方面没有门槛，任何人都可以轻松上手并体会到其乐趣。本作同样可以利用一台PSP让玩家在左右两边进行同时操作，通过无线通信功能还可以实现最多4名玩家同时对战，实现真正的多人同乐。





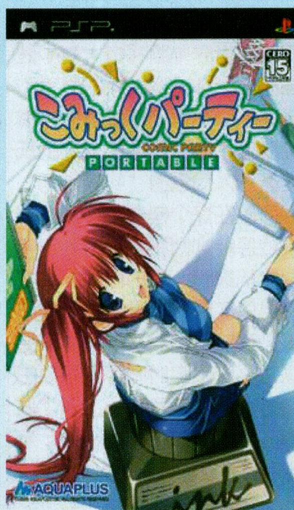
画　面 ★★☆☆☆
系　统 ★★☆☆☆
音　乐 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

漫画同人会 携带版

こみっくパーティーポータブル

推荐度 8

◆Aquaplus◆AVG◆2005年12月29日◆日版
◆1人◆640KB◆4800日元◆15岁以上
◆备注：限定版5800日元



诞生于PC平台的超人气美少女恋爱游戏，曾经移植给DC并同样引起了不小的轰动。前段时间推出的OVA《漫画同人会 革命》使其人气再度高涨。作为一款美少女恋爱游戏，本作中自然少不了和众多可爱的少女们打交道。不过比起一般的同类游戏，本作的一个最大特色就是要在和MM们培养感情的同时注意同人志的创作，因此本作玩起来很有SLG游戏的感觉。PSP版的本作在系统方面沿用了PC版，图像进化成了16：9，并追加了不少全新的CG图片，玩家可以把CG图片用记忆棒保存下来随时观看。游戏同时发售了附带OVA第一卷UMD光碟的限定版。





画　面 ★★★★☆
系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

超级机器人大战MX 携带版

スーパーロボット大戦MX ポータブル

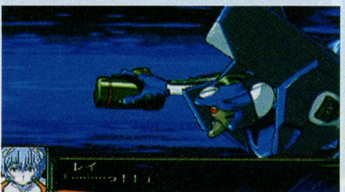
推荐度 8

◆Banpresto◆S·RPG◆2005年12月29日◆日版
◆1人◆740KB◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



PSP首款《机战》作品。"《机战》系列"此前也多次在掌机平台上推出过，不过在PSP上推出的这款《超级机器人大战MX》则是《机战》历史上首部加入真人语音的掌机平台作品。游戏的基本架构和流程与PS2版本没有什么区别。画面显示变为了16：9，但16：9只是将原来的4：3画面进行拉伸和剪裁后得到的，所以画面略显得模糊。和GBA版本的《超级机器人大战J》一样，玩家可以自由的设定在战斗画面中播放的BGM，可以说是相当人性化的一个设定。注目系统是玩家可以在游戏中的众多登场作品中选择一个自己喜欢的作品，这个作品的机体和机师在游戏中就能得到一些额外的奖励或加成。这一系统也在PSP版本中得到了保留，并且玩家可以选择的注目作品也上升到了三部，给了玩家更大的选择空间。游戏中的主人公共有两名，分别是男主人公雨果·梅迪奥以及女主人公阿葵·坎图姆。原创主人公机体则有真实系的"萨贝拉斯"和超级系的"加姆雷德"两种。主人公是无法更改的，但是机体则可以由玩家根据自己的喜好来做出选择。本作的战斗画面极为华丽，不仅机体的动作极为逼真，并且发动必杀技时插入的特写画面更是令人热血沸腾，此外还有攻击力惊人的各种合体攻击存在。游戏的缺点在于并没有什么真正意义上的追加内容，同时读盘时间也比较成问题。







画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

PSP游戏年鉴索引



文 雨宫桂马

因非利亚和塞雷斯蒂亚，两个平行存在的世界。半透明的云海"奥尔巴斯界面"横断于它们其中，构成了一个被称为艾塔尼亚的奇特世界。大约2300年前，破坏神奈雷特令这两个相互平行的世界之间爆发了前所未有的极光战争，战争的火苗不仅烧遍了大陆全土，而且还煽起了两个世界的人们之间的憎恶与敌视。创造神塞法特利用塞法特之环将两个世界永远地封闭了起来，切断了这两个世界之间的一切联系。

抬起头时，你可以看见天空彼方的另外一个世界，但它却是那么遥不可及……

夜晚的树林一片漆黑，缓慢的脚步与草丛摩擦发出"嗖嗖"声响，微弱的光线映衬出一张满是褶皱的老者面庞。老人在一台圆形的怪异机器前停下了脚步，手中黯淡的光线在机器上不停摇曳。黑夜的静谧很快被突然从机器后方跳出的蓝色生物打破，一名粉色头发的少女倚着机器走上前来，将自己矮小的身躯融入了微弱的人工光线中。

"来得真快啊……"老人似乎和眼前的少女早已熟识。

"不知怎么的，心中总有些忐忑。"少女俏丽的脸蛋上突然浮现出一丝紧张。

"没什么遗漏了？一切都已经准备好了？"

"嗯！已经准备得很充分了。"

"注意不要太勉强自己了。"老人用一种像要挽留她般的口吻叮嘱道。

"这我知道……但如果我不做的话……"

"嗯，那就只能祝你好运了。"老人看少女心意已决，无可奈何地说。

"谢谢，那我走了！"少女说着，钻进了身旁的机器。随着一阵隆隆巨响，机器发出耀眼的光芒升上了夜空，而它的目的地，则是夜空彼方的另一个世界……

宁静小村拉修安。也许是地处因非利亚边境的缘故，那里的人们总是过着一种与时代脚步脱节的生活，而村中的少年利德更是如此，除了日常的生活起居和狩猎外，他几乎不会关心身边的任何人和事物。哦，不对。令他在意的人还是有的，那就是和他一起在村中长大的少女法拉。这对欢喜冤家每次一见面就少不了一顿小吵，这不，两人刚在村中的了望台上碰头就又卯上了。不过这次他们的抬杠没能持续太长时间，因为如流星般从天边突然坠向村中的神秘物体让他们不得不暂时停下那听起来有些无聊的争吵。

神秘物体的坠落引发了剧烈震动，本就不太结实的了望台在冲击中立刻化为了一摊废墟，所幸的是利德和法拉并没什么大碍。好奇心旺盛的法拉没等利德反应过来便拔腿往神秘物体坠落的方向赶去，利德拍了拍身上的尘土，无奈地跟了上去。

当利德兴冲冲地赶到坠落现场时，手脚利索的法拉早已等候多时。她身边不仅有一架仍在散发着硝烟的圆形飞行物，还多了一位穿着奇特的可爱少女。利德正打算上前问明少女的来历，但少女的回答却着实让他吓了一跳——她说的根本就不是这个星球上的语言，当然，才疏学浅的利德和法拉是不可能理解她的意思了……

不远处的飞行器发出丝丝电光，机警的利德觉得苗头不对，立即拉开了正在发愣的法拉和神秘少女，才将她们拯救于飞行器的爆炸中。由于拉扯时的碰撞，利德和少女的身体紧紧地靠在了一起，而与此同时，少女胸前的项链开始发出彩虹般耀眼的光芒……

面对突然出现的神秘少女，一时半会儿不知该如何是好的利德和法拉准备把她带回拉修安村，想让受人尊敬的村长为自己出出主意。可没想到古板的村长一听少女是不明不白地从天上掉下来的，便断定她是从天那边的另一个互不往来的世界"塞雷斯蒂亚"来的，无论如何都想把她驱逐出村子。尽管利德和法拉苦苦相求，但顽固不化的村长却压根没把他们的哀求放在眼里。

就在此时，女孩身边的蓝色生物突然开始变得躁动起来。一名凶神恶煞的男子突然破墙而入，来势汹汹地冲到利德等人身边，准备将神秘少女带走。少女没有退缩，开始用令利德们一头雾水的语言与男子交谈起来，看情形，男子也与少女来自同一个地方！少女的谈判没有起到作用，男子依然直冲冲地向她跑去，并一把将她推倒在地。虽然不明白他们之间交谈的内容，但看到这一幕利德和法拉就再也坐不住了，摆好架势便向男子冲了过去。在众人的夹击下，健壮的男子还是败下了阵去，但之后的结果却并没有像大家所想像的那么乐观。

原本就对少女抱有偏见的村长眼看着自己的住宅在转眼间被来历不明的男子弄得一团遭，便将怒气全部迁于少女之上，眼看已无说服余地的利德和法拉只得暂时带着少女离开自己生长的故乡。

下一步该去哪里呢？关键时刻，还是法拉给出了具有建设性的建议，虽然她平时的的确确是一个头脑简单、四肢发达的暴力女。

"什么？去找那个爱哭鬼？"利德听到法拉想去找基尔时着实吓了一跳。大家童年时代都是在一起长大的，基尔的性格他实在是再熟悉不过了：胆小、懦弱……几乎所有男孩子不该有的性格全在他一个人身上集中了。

"人家现在可是敏兹大学院的学士了。"法拉得意地笑道，仿佛在庆幸自己没白认识这么一个"大人物"。

虽然不太情愿，但是在法拉的劝说下，利德还是决定跟她们一起同行，毕竟不能让两个女孩子没个照应就这么上路吧。即将和少女一同离开自己生长了十几年的故乡了，但法拉心中并没有对自己的见义勇为有任何悔意。虽然刚刚过去的一段不算长的时间里大家已经一起攻克了数次困扰，但真正的自我介绍却还没有做过。尽管知道少女不太可能明白自己在说些什么，但利德和法拉却还是爽朗地报上了自己的名字。









"美……美露迪……"少女憋足了劲挤出几个利德他们勉强能够听懂的词汇来，而一直跟随在她身边的蓝色小动物同样有着一个可爱的名字——曲奇。

前些日子的连日暴雨让拉修安河畔发生了山洪泄漏，想要通过水路前往基尔所在的敏兹从目前的情况来看是不可能的了。不过好在天无绝人之路，在莱古露斯道场学徒巴奥洛的帮助下，众人最终还是借助晶灵术之力、坐上简陋的木筏漂流到了拉修安河的下游。

学问之町敏兹。街道上零星地走着几个敏兹大学院的学员，由于身上清一色都穿着院服，这群原本就已迂腐不堪的书呆子们看上去更像是一个个飘动的符号，在利德的面前来回浮现。找人要紧！利德摸索着和众人进入了敏兹大学，却没有见到基尔，不仅如此，美露迪又在大家毫无头绪的时候给众人带来了一段小插曲。也许是敏兹压抑的"学园气氛"实在是让美露迪透不过气来了，一进敏兹大学院她就开始表现得异常兴奋，在来到基尔所研习的光之精灵研究室后，基尔的人影没有见到，美露迪胸前的项链倒又开始发出神奇的虹光了。这一发光不要紧，整个研究室中的精密仪器也开始不稳定起来，原本平静的研究室顿时变得一片狼藉。

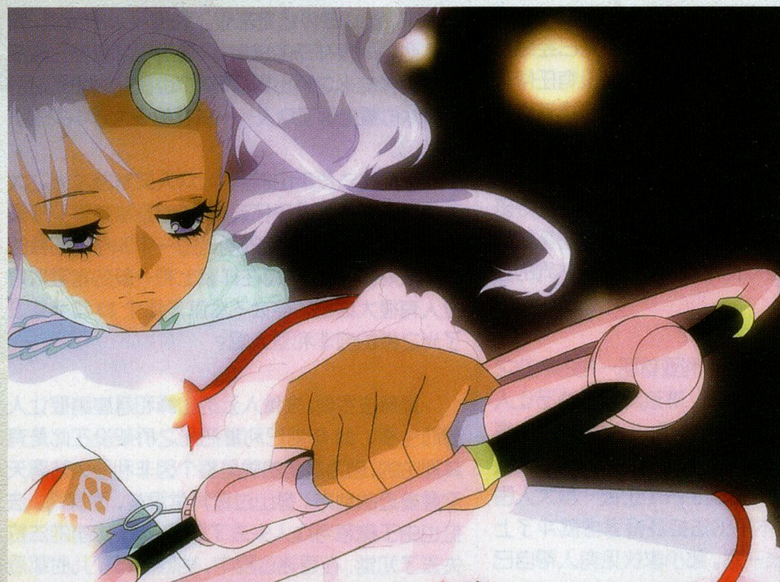
利德等人的"野蛮"行为让大学院长极为恼怒，他愤怒地将三人赶了出去。不过聊以慰藉的是，原本和基尔一起在这里研究的同伴告诉了利德等人基尔的下落。原来，这家伙是去敏兹岩山的观测所了，不过他前往那里的原因却并不算光彩——在院内推崇一种"世界连锁崩坏"的假说，被院长罚去面壁思过了。

来到位于敏兹南部的岩山，利德总算是明白为什么院长会把基尔罚到此地了，这里不仅怪石嶙峋，而且还时有怪物出没，对一向胆小怕事的基尔来说，绝对够他受的了。好不容易登上了观测所，却又不见基尔的踪影，正在利德郁闷之际，一位身穿敏兹大学院院服的蓝发少年从门外走了进来。虽然已经有一段时间没有见面了，但法拉还是一眼就认出了眼前那位书卷气十足的少年就是自己要找的人，何况就他那满口知乎者也的腔调也早已为自己打上了一块大大的注册商标。

肚子里有点墨水的人到底不一样，通过查阅书籍，基尔终于解读出了美露迪的少量语句——她的确是来自天空彼方的世界塞雷斯蒂亚。不过基尔终究不是专门研究语言学的专家，后面稍显复杂的语句，他就再也没法理解了。性急的美露迪开始用肢体语言表达自己的意思，从她严肃的表情来看，她似乎有什么重大的事情想传达给基尔。警觉的基尔仿佛明白了什么，连忙用身边的望远镜观察起了天空。位于因非利亚和塞雷斯蒂亚这两个相对立世界中央的奥尔巴斯界面上出现了可疑的黑子，这一重大发现更坚定了基尔之前对世界连锁崩坏假说的肯定。两个互相平行的世界说不定将在不久的将来来一次亲密接触，而美露迪也许正是为了要向生活在因非利亚的人们传达这个消息才特意从塞雷斯蒂亚赶来的。

当然这一切都还仅仅是基尔的臆测，为了进一步查明事情的真相，基尔决定带大伙儿一起去拜访居住在莫露露村的马塞特博士，马塞特博士不仅是基尔以前的恩师，更是美露迪所说的"梅鲁尼克斯语"方面的专家，只要他亲自出马，说不定就能为大家彻底解读美露迪的真正来意。

穿过不算太长的望乡洞窟，利德一行在基尔的带领下来到了木荫之村莫露露，这个建立在巨大树木之上的村落虽被淹没在了树荫之中，但常年的绿茵却让这里无论何时都散发着生命的馨香。在马塞特博士家中，基尔向恩师道明了此行的来意。博士送给了基尔一行每人一只欧杰耳环，利用它就能和晶灵之间互通心灵，从而达到与塞雷斯蒂亚人自如交流的目的。不过这玩意虽然听上去很神奇，实际效果却远没有大家所想象的那么夸张，利德等人与美露迪之间仍像隔着一道无法逾越的语言障壁一般，在沟通问题上举足不前。而此时，美露迪不知怎么地突然冲出了博士家，利德没有忘记之前在敏兹大学院的教训，虽然和美露迪接触只有短短几天，但她那冒失的性格早已让众人大开眼界了。利德等人马上紧随其后地追了出去，如果不快点找到那小丫头，天晓得这次她又会闯出什么祸来。



不过利德这次的确是错怪美露迪了，她刚才之所以会有那么大反应，完全是为了寻找突然不见的宠物曲奇。虽然最后在丛林地带找到了曲奇，不过一棵巨大的植物也已对她们虎视眈眈。幸好利德等人及时出现，这两个小家伙才没有被植物所"消化"。面对愤愤的利德和基尔，美露迪低下了头："对不起……"

尽管刚才的气氛有些紧张，不过基尔和法拉像突然领悟到了什么一般会心地笑了起来——美露迪终于可以用"人话"来和他们交流了。就连刚才一直都在自责不已的美露迪自己也完全忘记了刚才的尴尬，兴高采烈地抱住了利德。

美露迪用大家最熟悉的语言证明了基尔猜测的正确性。恐怖的大崩坏即将来临，因非利亚与塞雷斯蒂亚即将在大碰撞中沦为宇宙的尘埃。而拯救这两个世界的办法只有一个，那就是集结大晶灵之力，将灾难防范于未然！

莫露露村东北方有条水晶灵之河，由于受水之大晶灵温蒂妮眷顾，那里常年川流不息，宛若仙境。在利德等人的劝说下，水晶灵答应了协助众人。不过据基尔所言，因非利亚的大晶灵一共有四位，除去水、火、风三种根元晶灵外，还有司掌这些下位晶灵的光之大晶灵存在。水晶灵的所在位置也是由于有了马塞特博士指点众人才能够摸索到的，至于其他三位晶灵的所在地，基尔等人就再也想不出头绪了。水晶灵之河不远处就是因非利亚王都了，基尔建议不如先去那里向国王汇报一下此番事件，如果能够说动国王，也许他会发动整个因非利亚的子民共同寻找大晶灵们的下落，那样一来就省事多了。

王都的奢华程度绝对令利德这群在穷乡僻壤长大的乡下孩子们大开眼界，一进那里仿佛就有一种无形的威严让人肃然起敬。利德等人事先提醒美露迪不要做出什么出格的事情来，在这么个地方惹出点麻烦来，那可不是闹着玩的。

王宫的卫士无情地把利德一行挡在了王宫之外，原因很简单，国王乃是一国之君主，岂是平民百姓可以随便见的。无奈之下，基尔建议先去王都的王立天文台考察一番，那里有着整个因非利亚最大的天文望远镜，用它来观测两个世界间的距离以验证碰撞实现的可能性再合适不过了，而且那里有着一群同样对天文情有独钟的研究员，说不定他们











解了围，倒也没有答谢，立刻就一溜烟地消失在了人群中。店长气愤地告诉法拉，那个小家伙是附近有名的小偷，这里的商店几乎都被他"光顾"过，好不容易这次将他逮了个正着，却又被法拉的"见义勇为"坏了好事。

周围的空气顿时变得紧张起来，围观的人们纷纷指责起法拉的莽撞，利德等人很没面子地低下了脑袋。正在此时，人群中突然出现了一个俊美的身影。一名素不相识的挺拔青年走上前来，十分绅士地帮法拉解了围。

青年将利德等人在旅店中安顿了下来。在饭桌上，利德仔细端详了这位自称为雷伊斯的年轻商人，俊美的脸庞与高贵的气质与他之前心中的商人形象完全格格不入。雷伊斯告诉利德，自己正准备去西南方的风晶灵洞窟寻找些古董。一听到"风晶灵"三个字，法拉顿时激动地跳了起来，眼前的这位贵人不仅在自己危难的时刻帮自己解了围，而且还带来了大晶灵的线索。做了一些必要的准备，利德等人便和雷伊斯相约一起前往风晶灵洞窟了，当美露迪的身体与雷伊斯接触时，她胸前的项链又发出了和之前一样的光芒……

听到了这个消息时会站在基尔等人一边。

也许是生活在皇城根下的人都有种与生俱来的优越感与目中无人，天文台的相关负责人对待基尔的态度同样冷若冰霜，不仅如此，他还狠狠地羞辱了基尔的学说，并把他热诚递过去的论文洒了一地。屡受挫折的基尔决定再去教会碰碰运气，尽管这个王都的人再怎么蛮横，教会中信奉神明的教主总该不会还是那么无礼吧？而且信奉创造神塞法特的这个教会在王都内很有权势，也许通过这个途径，能够亲自见到国王呢。

然而基尔的如意算盘却又打错了。

当教主得知奥尔巴斯界面上出现了阴影时，不仅没有联想到什么世界崩坏，反而认为这是伟大的创造神塞法特再临的征兆，而基尔的假说也被他无情地扣上了对创造神不敬的帽子。教会在王都的确有权势，而且教主也的确让利德等人在有生之年见到了国王——不过却是以罪人的身份。

亵渎神明在这个封建观念当道的世界是足以杀头的罪名，等待利德他们的将是残忍的水牢之刑。关键时刻，王立天文台长为他们向国王求了情，才使他们捡回了一条性命。原来天文台长在基尔等人离开天文台后，重新整理了洒落一地的论文，在经过研究后，他亲自确认了两个世界之间的距离，并承认了基尔假说的真实性。

基尔很庆幸自己的学说终于被人接受了，由于受天文台长赏识，他被邀请前往天文台协助研究，而利德等其他三人也终于能够暂时心安理得地休息一个晚上了。不过第二天一早发生的一切又让利德等人的心情跌到了最低谷……

在天文台长的解释下，国王同样接受了世界崩坏的假说，并让台长在王宫内向臣民们传达了这一思想。但出人意料的是，台长把这一切全部归咎于塞雷斯蒂亚人，并煽动因非利亚的卫士们向塞雷斯蒂亚挑起战争，以此来作为阻止世界崩坏的方法。

通过因非利亚前往塞雷斯蒂亚的方法只有一个。30年前，一个叫作巴利鲁的晶灵术士建造了一座"光之桥"，通过它就能前往传说中的对立世界。不过虽然这一传说在因非利亚流传已久，但光之桥的具体位置却鲜为人知。如果想要攻打塞雷斯蒂亚，那寻找到光之桥的所在位置将是第一步，而因非利亚的士兵们在教主的煽动下，已经迅速开始把这一计划附之以实际行动了。

在王都的短短数日间，利德等人一次又一次地经历了希望与失望，但这次，他们的确是已经绝望了，至少继续留在王都对他们来说已经没有任何意义。在正要通过水路前往西北方的大陆寻找其他大晶灵的下落时，基尔却在甲板前停下了脚步。他不能继续跟利德一同冒险了，为了自己长久以来的梦想，他决定留在王立天文台跟随台长一起进行研究。虽然利德也很明白好友此时的心情，但基尔的这一举动无疑代表着从此他将和自己处于不同的立场了。

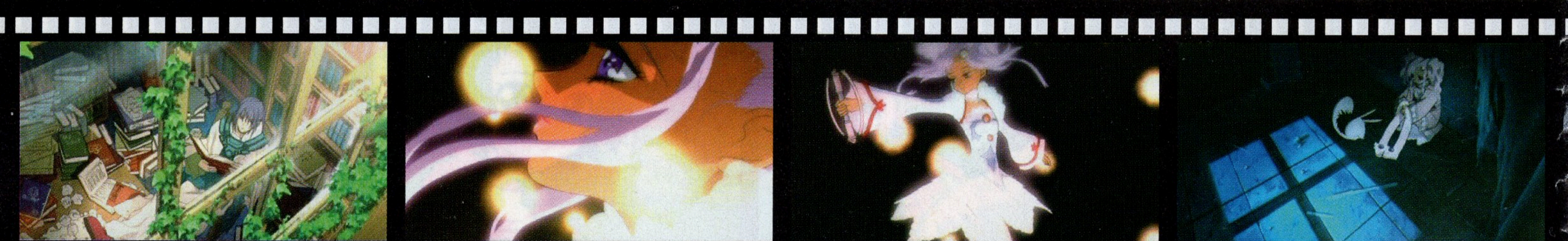
西北方的巴罗尔是因非利亚首屈一指的商业之都，嘈杂的叫卖声不绝于耳，琳琅满目的物品让人目不暇接，虽然没有王都的威严，也没有敏兹浓厚的文化氛围，这里却多了一份市井独有的喧嚣。在一处商店前，利德等人见到了一个正被一群大人围困的小家伙，路见不平的法拉还没考虑就冲了上去，狠狠教训了店长一番。那小家伙见有人帮自己

在雷伊斯的帮助下，利德顺利获得了风之大晶灵的帮助，不过与此同时，刚刚和大家在一起没多长时间的帅哥雷伊斯也要暂时和众人告别了。但出人意料的是，基尔又回来了，据说他已经完成了天文台的研究，所以决定再次回归大部队。

借助风之晶灵之力，利德等人来到了炎热的火晶灵之谷，与火晶灵伊夫里特签订了协议。就这样，因非利亚的三位根元晶灵就全部凑齐了。三位晶灵合力召唤出了拥有天使般外表的光之大晶灵蕾姆，一开始蕾姆并没有打算帮助利德，因为她透露这场所谓的灾难其实是由人为造成的，人类酿成的灾难只有让人类自己去救赎。在水火风三位晶灵的劝说下，蕾姆最终还是答应了利德等人的请求，并给了他们一枚神奇的戒指，只要用它就能够让连接两个世界的光之桥出现。而基尔也在此时把光之桥的具体位置告诉了众人——就在位于大洋中央的法罗斯山。

在前往法罗斯山的途中，众人又对刚才光之大晶灵所说的话耿耿于怀起来。来自塞雷斯蒂亚的美露迪告诉众人，这一切的确是由一个叫作巴利鲁的人所策划的，而巴利鲁在样貌上和一般的塞雷斯蒂亚人有很大区别，他会不会就是那个30年前架设了光之桥的因非利亚人呢？

灵峰法罗斯。高耸入云的山峰和悬崖峭壁让人望而生畏，30年前巴利鲁把光之桥架设在此是有其理由的，因为这里的确是整个因非利亚大陆离天空最接近的地方。登山过程异常艰难，而其间，法拉也由于疏忽与众人失去了联系。掉下山崖的法拉失去了知觉，在昏迷过程中，她回想起了儿时那恐



怖的一幕……由于自己的任性，她永远失去了自己的父亲，并连累了村民们惨遭杀害，酿成了拉修安史上最大的惨剧。虽然法拉一直想要把这悲惨的记忆从自己的心中抹去，但刚才情不自禁的回忆又让她的心中再次被阴影所笼罩。

英俊的商人雷伊斯再次出现在了孤单一人的法拉面前，在他的帮助下，法拉在山顶和一度失散的利德等人再度汇合了。虽然看见法拉掉下山崖时，利德的心的确被狠狠地揪了一下，不过一见到法拉平安无事，他又开始表现得不以为然起来。美露迪召唤出了光之大晶灵，随着一道强光出现，一座夸目的桥梁在两个遥不可及的世界间飞跃而出，正当众人准备踏上前去的时候，雷伊斯却开始露出了奇怪的表情。

雷伊斯的真实身份原是因非利亚王国的骑士，他受国王之命一直调查着利德等人的行踪，而直到目前为止他为利德等人提供的所有帮助，全都是为了服务于他的这一使命。雷伊斯见已经没有隐瞒的必要，便开始责问起一旁的基尔来。原来看上去胆小怕事的基尔之所以之前在利德等人离开王都时和他们分道扬镳，并不是真正想要实现自己的"梦想"，而是企图从中试探出光之桥的所在位置。不仅如此，他在获取了光之桥的相关信息后，还把研究所中的所有资料全部销毁了，大大拖延了因非利亚军寻找光之桥的进程。

曾经的同伴此时已经变成了拦路的敌人，尽管法拉一直都对雷伊斯心存感激，但为了拯救世界，她只有忍受着心中的痛苦与众人一起将这位曾经的偶像打倒了。在光之桥即将消失的瞬间，利德等人及时登了上去，随后赶到的因非利亚追兵只能眼巴巴地看着四人消失在灿烂的强光之中。

另一头，是一个完全不同的世界。

也许是在绿树成荫，气候宜人的因非利亚生活得实在是太久了，刚一来到塞雷斯蒂亚时，利德等人就被周围截然不同的陌生环境给震住了。昏暗的天空，几欲让人窒息的空气，周围没有象征着生命的鲜活色彩。

美露迪的家就在不远处的晶灵栖息之町艾梅。虽然不过是一个小镇，但借助晶灵之力，这里却呈现出了极度的工业化。第一次与美露迪以外的塞雷斯蒂亚人交流，利德等人心中充满了紧张与期待，曾经有不少因非利亚的文献上记载说塞雷斯蒂亚人都是一群以人肉为食的野蛮人，不过自从与艾梅镇上的居民交谈之后，基尔才发现自己又一次被书本给耍了。

在镇上的图书馆中，基尔查阅到了不少关于塞雷斯蒂亚大晶灵的文献。与因非利亚一样，塞雷斯蒂亚同样有着大晶灵的加护，不过这里的晶灵则分为了地、冰和雷三种。为了寻找到更多关于大晶灵的线索，美露迪提议去废墟之町路易斯卡请教自己的恩师加莱诺斯，他在晶灵方面的研究颇为深刻。

废墟之町路易斯卡。在极光术的摧残下，这里就如它的别称一样已经面目全非，留下的只有对历史的妥协与无奈。听加莱诺斯说，即将到来的大崩坏的确是由塞雷斯蒂亚领主巴利鲁在暗中策划的，他企图借助数千年前的极光战争中的极光术之力破坏奥尔巴斯界面，让两个本该平行的对立世界发生碰撞。而要阻止他的野心，光靠塞雷斯蒂亚的大晶灵之力是远远不够的，所以美露迪才会不顾一切危险前往因非利亚，为的就是能够借助那个世界的晶灵之力，并寻找到拥有神秘力量的人。拥有神秘之力的人在与美露迪接触时，美露迪胸前的项链就会发出如极光般绚丽的光芒。无疑，利德就是那位拥有神秘力量的人。不过目前他体内的神秘力量还没有完全发挥出来，必须经过引导才能真正觉醒。加莱诺斯建议利德先去南方的地晶灵废坑寻求地之大晶灵诺姆的帮助，在其过程中再慢慢寻找让自己体内的神秘力量觉醒的方法。在离开废墟之町前的那个夜晚，法拉与美露迪谈起来了各自的往事。在这两个女孩的心中，都有一段不想再触及的回忆，虽然她们都装作对一切满不在乎，但掩盖在笑容之下的，却是不为人知的伤感……

外表憨态可掬的地晶灵诺姆顺利成为了利德一行的同伴，不过利德等人也开始产生了倦意，幸好前方不远处有座看起来十分舒适的小屋能够用来休息。正当众人准备蒙头大睡时，小屋四周突然喷出了奇怪的气体，直接将他们送进了梦乡。当利德等人再度清醒时，小屋已经改变了模样。经过一番周折，利德等人终于解开了小屋中的谜题，而一个身材矮小的陌生女孩也在同时出现在了他们面前。

"我叫恰特，是伟大的海盗安弗利特的传人。"少女俏皮地说着，头上巨大的海盗帽与娇小的身躯形成了鲜明对比。恰特兴奋地向利德等人宣布，他们已经通过了海盗安弗利特的考验，并准备自作主张地将他们纳为自己的部下。当然，利德他们可没有那闲工夫去陪这么个小女孩瞎闹。不过看在她有条不错的海盗船的份上，利德他们还是决定让恰特加入自己的大部队中，毕竟有一条大船对寻找其他大晶灵也会有不少帮助。

乘坐海盗船班鲁迪亚号踏上了西方大陆，港口小镇贝鲁迪一片冰天雪地，让利德等人不禁打了个寒颤。面对这罕见的严寒，如果不多加几件衣服是很难坚持下去的。幸好镇上的商店里有出售防寒的衣服，要不然没见到远处雪山上的冰之大晶灵，利德一行就已经被冻成雪人了。冰晶灵山上更是寒气逼人，鹅毛般飞舞的雪花和厚厚的积雪仿佛一个个守护着雪山的天然卫士，不让侵入者踏入圣域半步。在火晶灵的协助下，冰晶灵赛露修丝终于被降服了。

回到贝鲁迪，镇上终于告别了严寒的气候，居民们都对这群来自另一个世界的年轻人赞叹不已。而利德更是收到了加入自由军西尔艾斯卡的邀请。西尔艾斯卡是一支以讨伐塞雷斯蒂亚领主巴利鲁为目的的义勇军，目前正在为了壮大队伍的实力而不断招募人才。利德一听此军与巴利鲁有所瓜葛，便毅然答应了邀请。不过想要知道巴利鲁的具体藏身之处，必须得从自由军领袖佛戈处才能打探到相关情报。在众人准备赶往自由军基地拜访佛戈的前一个晚上，美露迪身上又一次发出了虹色的光芒……一声声凄凉的喊叫声从远方的故乡艾梅方向不断飘来，大难已经在那个工业小镇降临了。

此时的艾梅已经遍地断壁残垣，荒凉的街道上看不到一个活动的生命，看到故乡遭受如此灭顶之灾的美露迪不禁陷入了绝望。在镇上的图书馆中，仅存的幸存者正在与一名凶神恶煞的男子做最后的对峙。利德一眼就认出了那名男子，因为他在拉修安的村长家同样见过这张凶暴的脸。

愤怒的利德拔刀冲向了那名叫作西阿蒂斯的男子，尽管心中燃起的愤怒之焰很快帮助利德打倒了西阿蒂斯，但被他荼毒的生灵却已经再也无法回来了。

一切都是那么熟悉，满地的尸体、散发着血腥













了，众人迅速冲进了城堡。在巴利鲁的王座上，等待着众人的是一具惨不忍睹的白骨。

“巴利鲁在10年前就已经死了，然而他的心直到现在都依然和我紧紧维系在一起。”一个成熟女子的声音把目瞪口呆的利德等人的视线从眼前的骸骨中拉了回来。

“我是巴利鲁的妻子希塞露，巴利鲁在生前没有完成的遗愿，我将帮助他继续完成。”希塞露冷冷地说道。自从巴利鲁死后，这个女子就一直在幕后操控着一切，她的目的就是摧毁这个物质化的世界，建立一个自己心目中的理想国度。

在希塞露的面前，利德等人的攻击是显得如此微不足道，而她则用威力强大的极光术，瞬间就歼灭了所有自由军。眼看着极光就要将利德等人全部吞噬，关键时刻，一道同样由极光构成的障壁为利德等人挡住了希塞露的攻击。而为利德等人挡住这一致命攻击的人，竟是在光之桥上曾一度与众人为敌的雷伊斯！

雷伊斯将利德等人转移到了巴利鲁城外，由于刚才消耗了太多体力，他的生命之火即将燃尽。在弥留之际，雷伊斯将一直引导着自己的塞法特之键交给了利德，把极光术的力量传授给了他。

“当你学会极光术后……一定要保护对自己来说最重要的人……”

这是雷伊斯对利德所说的最后一句话，而这一句话，将对利德的一生都产生重要的影响。年轻的生命如花般凋零，少男少女的眼泪，随着凛冽的寒风在空气中流离。

而此时的希塞露，已经飞向了奥尔巴斯界面中央，与黑色的阴影混为了一体。大地开始剧烈晃动，这个失去理智的女人用自己的身体加速了世界崩坏的进程。

在回行的船上，细心的基尔问起了美露迪刚才见到希塞露时表情异样的缘由，而美露迪的回答却又让大伙儿震惊不已。巴利鲁和希塞露原来竟是她的父母。美露迪对父母的异常举动也十分不解，而这一切，很有可能与极光术脱离不了关系。

来到废墟之町路易斯卡，众人把一切都告诉了加莱诺斯，利德把雷伊斯托付给他的塞法特之键也同时递给了他，而加莱诺斯也把自己所知道的东西全部告诉给了利德等人。

塞法特之键中寄宿着创造神塞法特的力量，而被他所选中的人都将被赐予极光之力，而具备这种能力的人在碰到美露迪时，美露迪的项链就会发出极光般的光芒。雷伊斯虽然懂得使用极光术，但由于还未掌握其精髓，所以才会在与希塞露的对抗中败下阵来。

要真正掌握真之极光术，必须先通过创造神塞法特的试练。在这之前，利德把加莱诺斯带到了自由军大本营，加莱诺斯自告奋勇地留下来协助爱拉一起研究对抗希塞露的方法，而佛戈则为众人打点好了一切，准备让他们迎接新的挑战。

由于塞法特神殿只有具备极光术资质的人才能进入，因此除了利德以外的其他人都只能在神殿外等待他给大家带来好消息了。在神殿中，利德以完全不同于以往的坚强意志力战胜了试练，如今的他已经不会再对一切漠不关心，对他来说，自己最重要的使命就是守护自己重要的人，守护自己生存的这个世界。通过第一道试练，利德领悟了极光壁之力，但新的试练也已经在等待着他了。

第二个试练地点在利德的故乡因非利亚，不过在没有光之桥的塞雷斯蒂亚，如何回到因非利亚却也成了一个难题。紧要关头，恰特给大家出了个主意。在古文书上记载着海盗的遗产中有类似于光之桥的转移装置，只要找到它们，说不定就能回到因非利亚！利用潜水艇来到海底收集完各个部件，传说中的远征之桥浮出水面，将利德送回了原来的世界。

在第二道试练中，利德的记忆再度回到了10年前的拉修安村，他亲眼目睹了在每一个人心中留下深深烙印的拉修安惨剧发生的真相。任性的小法拉不顾大人的叮嘱擅自闯入了雷库鲁斯之丘，并在无意中解放了被封印的魔物，从而酿成了永远无法磨灭的惨剧。通过第二道试练，利德习得了极光剑之力，而基尔也对世界的真相有了进一步的认识。远古时代的艾塔尼亚是一个由破坏神奈雷特所创造的精神世界，8000多年前，与之对立的创造神塞法特创造了现在的物质世界，并以极高的速度发展着自己的文明。这次世界大崩坏的危机，实际上就是阴魂不散的破坏神为了让世界重新回到精神世界的一场阴谋，而原本生活在这个世界上的生灵，则将作为世界毁灭的陪葬品。

回到海盗船，从四面八方涌现而来的因非利亚的皇家舰队将利德等人团团包围。听说了雷伊斯的死讯，因非利亚国王对众人下达了死刑，而两个大陆之间的人为争战也即将一触即发。

似乎每当利德身边出现危机的时候，身边总会

味的空气、无尽的悲凉……在小的时候，利德曾目睹过同样的一幕。拉修安的惨剧，此时此刻却在另一个对立的世界再度上演。

自由军的大本营在位于塞雷斯蒂亚西部大陆的职人之町丁西亚，在一名叫作爱拉的女子的牵头下，利德等人踏上了与自由军领袖佛戈见面的道路。爱拉告诉众人，巴利鲁城就在丁西亚正北方的孤岛上，不过那里始终都被神秘的保护层所包围，所以尽管自由军占据了地利人和，但却依然不能撼动巴利鲁城分毫。

西尔艾斯卡的领袖佛戈果然和利德等人所想像的一样是个英武之人，性格粗犷的他告诉众人，巴利鲁城外的保护层其实也并非金刚不坏之身，只要借助晶灵炮的力量，就有可能将其一举击溃。不过目前美露迪手中尚缺雷晶灵之力，在佛戈的带领下，利德、法拉和美露迪准备立即前去寻找雷晶灵的下落，而基尔则留下来协助佛戈的副官爱拉进行晶灵炮的进一步完善。

顺利收得雷之大晶灵瓦尔特后，利德等人回到了自由军基地。所有的大晶灵都收集完毕了，而晶灵炮的研发也已经完成。马上就要向巴利鲁城发起进攻了，同伴们的心中忐忑不安，巴利鲁究竟是何许人？而他又为什么要无情地将两个世界毁灭呢？无数次在利德梦魇中出现的画面在这个决战之夜再度侵入了他的脑海，遍地的鲜血、停止呼吸的拉修安村民、不断盘旋的哀号……

明天，他也许就会把这一切永远终结。

拂晓的光辉轻轻为丁西亚披上了一层薄纱，进军巴利鲁城的号角已然吹响。在来自两个世界的勇者们的带领下，舰队浩浩荡荡地向北方的孤岛驶去。集结了所有大晶灵之力的晶灵炮威力果然了得，原本坚不可摧的保护层在它面前，就像一层薄薄的玻璃一样被轻易击碎。巴利鲁城的城门被攻克



有贵人出手相救，这次将他们救出牢狱的是因非利亚的公主。公主深爱着雷伊斯，她非常清楚事情的真相及利德等人的身份。公主不仅放走了众人，而且还表示要极力劝说自己的父王停止与塞雷斯蒂亚之间的战争。从把守的士兵处夺回了海盗船，利德利用手中的塞法特之键找到了最后一个试练场所的所在地。

最后一个试练地点位于两个世界之间的奥尔巴斯界面。利用塞法特之键来到其观测所中，利德等人发现了漂浮在界面上的巨大的塞法特之环，而希塞露所进入的黑色球体恰好也正位于塞法特之环正中。要启动观测所的机器需要较长一段时间，于是基尔建议利德先去完成试练，而其他人则利用这段时间在这里负责机器的启动。

第三次试练中，利德的视角被拉到了多年前的塞雷斯蒂亚。那时的巴利鲁和希塞露正受到外敌的入侵，而一直在背地里欺骗他们并导演了这一幕的却是巴利鲁的好友、也就是曾经出现在拉修安村长家的凶悍男子西阿蒂斯。面临绝望的巴利鲁为了帮助妻子挡住入侵者的袭击，在那时失去了生命，而悲痛欲绝的希塞露则被黑暗所吞噬，从而变成了如今的模样……

通过试练的利德学会了最后的技能“极光波”，而基尔也已经顺利启动了机器。依靠塞法特之键，利德启动了观测所中的巨炮，随着隆隆的声响，塞法特之环上出现了缺口。众人回到海盗船，通过缺口进入了塞法特之环内部。威力巨大的晶灵炮在一声令下后向黑色球体发起了猛攻。强烈的冲击引发了剧烈的震荡，船上的人们在这股冲击中失去了知觉并掉入了塞雷斯蒂亚海域，然而黑色球体却未损分毫。

坠落的利德等人受到了佛戈的自由军出手相救，并无大碍。但此时却突然有士兵冲进来带给了大家一个坏消息——因非利亚的军队已经侵入了塞雷斯蒂亚，而且他们已经以极为迅速的行动闪电般地占领了巴利鲁城的晶灵炮。看来，公主的劝说并没有能够改变国王的决定。刚刚从昏迷中苏醒了不久的利德等人连忙赶往了被占领的巴利鲁城，突破了重重围困后，众人在城中见到了已经妖魔化的西阿蒂斯，这个阴魂不散的家伙直到最后仍然在干着荼毒生灵的勾当，并被因非利亚军误认为塞雷斯蒂亚的领主巴利鲁……已经让这个作恶多端的家伙逃走两次了，这次，利德再也不会给他喘息的机会！在加莱诺斯的劝说下，因非利亚军终于暂时停止了攻击，双方也总算能够坐到一起静下心来商量阻止世界崩坏的对策了。通过两个世界学者们的共同探讨，最终决定将两个世界的大晶灵再度集结在一起，并通过特殊调和，让其发挥更强大的力量，这样一来说不定就能够击破黑色的球体直捣虎穴。

要通过特殊的滤镜来强化晶灵之力，利巴贝斯矿石是不可或缺的，但是塞雷斯蒂亚目前这种矿石的储备量却远远不够支撑其使用，加莱诺斯建议大家去因非利亚碰碰运气，而法拉也想起小的时候自己曾经在禁断的雷库鲁斯之丘见过这种闪烁着亮光的矿石。

通过远征之桥回到了位于拉修安村南方的雷库鲁斯之丘，那里不仅有着利德们无论如何都想寻找的利巴贝斯矿石，同时也埋藏着一段利德、法拉和基尔三人不愿去触及的记忆。10年前，就是在这里，法拉解开了破坏神奈雷特的封印，并把自己的双亲以及整个拉修安村的村民们送上了一条不归之路。虽然在洞窟中时而可以发现一些利巴贝斯矿石，但据基尔所说，它们的纯度还不足以发挥真正的效果，只有具有高度凝缩度的矿石，才能够用来制造滤镜。

在洞窟深处，众人来到了一座被封印的门前，在光之大晶灵测试完毕利德等人的实力以证明他们足以应付门的另一边将会出现的危机后，利德一行进入了门中。正当他们为遍地的高纯度利巴贝斯矿石兴奋不已时，美露迪身上却开始发出了诡异的光芒，与此同时，她的身体也在慢慢被黑色的气体所吞噬。霎时间，美露迪仿如一个被牵线的木偶般，毫无表情地说起了令利德等人无法理解的话语。破坏神奈雷特已经侵入了这个女孩的身体并控制了她的思维，虽然基尔召唤出了光晶灵蕾姆并将奈雷特从美露迪的体内驱赶了出去，但奈雷特却并没有这么轻易就消失，依然对美露迪等人穷追不舍。不知费了多少周折，众人才安全离开了洞窟，避免了10年前那场悲剧的再度重演。经过层层试练的利德推测，美露迪之所以被奈雷特所选中，很有可能是因为其体内蕴藏着暗之极光术的潜能。

马上就要迎来真正的最终决战了，经过一次又一次磨练的战士们心中都有着各自不同的想法。在不算漫长的冒险过程中，他们一次次地重复着邂逅与离别，在欢笑和泪水背后，他们对自己心中最重要的东西都已经有了明确的概念。

经过利巴贝斯矿石强化后的晶灵炮巨大的凯叫声划破了黎明的静寂，同时也将黑色的球体打得粉碎。在耀眼的强光中，一座散发着恐怖气息的城堡浮现在了众人面前。

穿过层层迷宫，利德等人终于来到了希塞露的面前。此时的她已经完全被破坏神奈雷特所附体，失去理智的她企图利用暗之极光术来打倒塞法特，创造一个完全没有物欲的“完美世界”。虽然眼前的破坏神占据的是美露迪母亲的身体，但为了这个世界，众人早就已经做好了牺牲一切的觉悟。

尽管战斗是如此艰辛，但在已经掌握了真极光术的利德等人面前，在被坚定的信念贯穿全身的英雄们面前，奈雷特依然是那么地不堪一击。虽然奈雷特的意念最后已经魂飞魄散，但因非利亚和塞雷斯蒂亚这两个世界却依然在以惊人的速度不断接近着，如果放任着不管，那么它们过不了多久就会在剧烈的对碰中灰飞烟灭。在千钧一发之际，利德决定放手一搏，破坏同时维系着两个世界的塞法特之核，虽然这么做的结果有可能会让两个世界由于冲击永远地分开，同时也有可能作为碰撞的催化剂加速它们的灭亡……

利德和美露迪坚定地向天空伸出双手，混合之后的真之极光术和暗之极光术发出难以致信的绚烂光芒，在一息尚存的希塞露的支持下，巨大的能量将界面中央的塞法特之核击得粉碎，而众人也开始祈祷着之后即将发生的一切。

一切正如大家所期望的那样，因非利亚和塞雷斯蒂亚以超乎想像的速度开始向两个不同的方向分离，最终彻底划清界限，成为了两个相互独立的星球。利德和法拉被带回了故乡，而基尔和美露迪则被分隔到了塞雷斯蒂亚。短暂的别离换来的是世界的重生，两个世界虽然没有了联系，但它们却洋溢出了前所未有的生命之力，自然而又毫无束缚……

恰特巨大的海盗船载着利德和法拉向遥远的另一个星球启航，在那个叫作塞雷斯蒂亚的星球上，有着他们最想见到的老朋友，也有他们所追求的永恒……

Tales of Eternia









这次的原声CD部分为大家选送的是《最终幻想VII 再临之子》中的动人旋律，大制作影片的音乐自然也是大手笔，对大家的听觉绝对是一次不平凡的洗礼。值得一提的是这次CD1曲目的选择，说实话，要为推出不过一年有余并且又以移植游戏居多的PSP来挑选出一张游戏歌曲精选CD并不是一件容易的事情。因此在曲目的选择上，这次兼顾了老歌和新歌，兼顾了典型的ACG歌曲和典型的J—POP。希望其中的新歌在给大家带来新的感动时，那些熟悉得不能再熟悉的经典旋律也能勾起大家往日的记忆！

文 雷伊

《PSP专辑Vol.1》音乐CD介绍

CD1 PSP游戏歌曲精选

1 flying

《永恒传说》主题歌

作词：Azuki七　作曲：中村由利
演唱：Garnet Crow

季节はずれの beach side
夜に隐れた
君の横颜は何をみつめてるの?

人は谁もが皆
何かを背负ってる
だけど ふとよぎる不安
消せやしないよ

仆らは何一つ
知ることない未来の为に
手に入れたり投げ出したりして
懦く诱う行方めざして

flying gone
梦见る样に 堕ちてゆくの
君の中へ
恐れないで伤ついたら
きっと 切ない优しさを抱いている

flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬间は
君に出会えた奇迹胸に抱いて
ネムラセテ……

君を信じる程に ねぇ
伤は深くて
私以外のもの すべて
消し去りたいよ

气づいた时には もう
ただ走り续けることに
安らぎさえ感じていたなんて
イミジキアスヲ 飞び越えてゆけ

flying fall down
旅立つならば
朝も昼も夜もなくて
君のめぐる轮回の果てへ
二度と归らぬ三途の川のほとりまで
飞び出すの

flying gone
もつれてゆくよ
君の アイ life すべて求め
you and me
もう eの生活を灯す
君のいない明日なんていらなくても

flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬间は
君に出会えた奇迹胸の中
最后に私を力强く抱いて
ネムラセテ……

不合时宜的沙滩
隐藏在夜色中的
你的侧脸在凝视着什么?

每个人身上
都背负着某样东西
然而不经意间掠过的不安
却总是那样难以消去

我们为了一无所知的未来
不断获取与放弃
为了虚无飘渺的诱惑趋之若骛

flying gone
飞向如梦般凋零的你
不必害怕
如果受了伤害
你所抱拥的也必将是痛楚的温柔

flying fall down
飞向正欲振翅高飞却已如花凋零的你身旁
在一无所有的明日来临之际
我坚信与你相逢的奇迹能够降临
就让我一直沉眠吧……

越是信任你
伤得就越深
我想把除我以外的一切
从你心中抹去

当我对一切恍然大悟时
已只能决定一路走下去了
这至少能让我感到些许安逸
那就好好渡过那不愿来临的明日吧

flying fall down
一旦踏上行程
时间的存在亦将消亡
飞向你命运轮回的尽头
飞向那永远无法回头的三途之河彼岸

flying gone
就让一切纠缠下去吧
追求你的爱情和你的生活
你和我早已过上了互不相干的日子
即使明天没你陪伴，我也已毫无所谓

flying fall down
飞向正欲振翅高飞却已如花凋零的你身旁
在一无所有的明日来临之际
我坚信与你相逢的奇迹能够降临
最后请紧紧地把我拥抱
就让我一直沉眠吧……



很多玩家应该都是从这首《永恒传说》的OP《Flying》才开始接触Garnet Crow的吧？随着这首歌曲在国内的传唱，Garnet Crow的知名度也开始不断提升，以至于被不少J－POP爱好者奉若神明。在PS版《永恒传说》发售5年后，这部"《传说》系列"中的经典之作被重新搬上了PSP平台，而Garnet Crow也刚好在去年迎来了结队5周年。好的音乐并不会随着时光的流逝而被人们遗忘，今时今日再来听这首《flying》，曾经是懵懂少年的你我也许能够从Azuki七那理性的歌词中读出新的哲理，而中村由利低沉而忧郁的声线依旧那么具有沁人心扉的魔力，让你感动得毫无防备，感动得刻骨铭心。

2 时の向こう側

《英雄传说 卡卡布三部曲》片头曲

作词：riya 作曲：riya
演唱：riya

Easter
微かに聞こえる 远いメロディー
すべてつつむ 旅立つ仆らを守ってくれる
ように
见上げた太阳 长い道を目指している
旅立つ仆らを 导いてくれるように
その目で真っ直ぐに 未来を见つめ

何处までも飞んで行く 高い空めざし
たくさんの笑颜 つなげて行けば
仆达の目の前に 广がる世界
昨日よりずっと 辉くよ

鲜やかな景气 淡い光放っている
旅立つ仆らに 语りかけてくるように
开いたその腕に希望を抱いて

何处までも飞んで行く 时间さえ越えて
差し出された手に そっと触れたら
仆达の目の前に 广がる世界
昨日よりずっと 辉くよ

何处までも飞んで行く 高い空めざし
たくさんの笑颜 つなげて行けば
仆达の目の前に广がる世界
昨日よりずっと 辉くよ

想いを勇气に 变えて行けたら
仆达の目の前に 广がる世界
昨日よりずっと 辉くよ

Easter
微微能够听见 那远方的旋律
它包容一切 好像是要守护旅途上的我们
一样
抬头看 太阳在漫长道路的彼端
像是指引我们一样
凝视着就能看到未来

无论何处都要飞过去 向着高远的天空
只要旅途中充满欢歌笑语
我们眼前的世界会渐渐广阔
并比昨天更加闪耀

鲜活的景色散发着淡淡的光芒
像是和我们说话一样
向我们展开满是希望的双臂

无论何处都要飞过去 向着高远的天空
只要轻触手
我们眼前的世界会渐渐广阔
并比昨天更加闪耀

无论何处都要飞过去 向着高远的天空
只要旅途中充满欢歌笑语
我们眼前的世界会渐渐广阔
并比昨天更加闪耀

如果思念能够化作勇气
我们眼前的世界会渐渐广阔
并比昨天更加闪耀

3 空の果てへ

《英雄传说 卡卡布三部曲》片尾曲

作词：riya 作曲：riya
演唱：riya

光差す梦に解けてゆく祈りきっと仆はまだ
何も知らない
いつの日か见つけられるなら真实の形を
空の果てに浮かぶ明日は静かに仆を呼んで
そして
透明なつきに手のひらかざすすべての记忆
を解き放つまで
吹く风にかすむ地平线见つめ きっとそこ
は永远の入り口
切り取った世界のかけらが君にだけ届くよ
空の果てに浮かぶ青はやさしく仆に触れて
そして透明な海に二人を映す最后の目覚め
を解き放つまで
空の果てに浮かぶ青は静かにに仆を呼んで
そして透明なつきに手のひらかざすすべて
の目覚めを解き放つまで

解开散发着光芒梦的祈祷 我肯定还是一
无所知
总有一天 我会找到真实
在天空的尽头处 明天正静静地呼唤着我
直到我将双手伸向透明的月亮 将所有的
记忆释放
在吹拂的风中遥望着地平线 那里一定是
永远的入口
取下世界的一个片断 将它送给惟一的你
漂浮在天空尽头处的那一片蔚蓝 轻轻地
抚摸着我
透明的海水中映照着二人 直到迎来最后
的觉醒
漂浮在天空尽头处的那一片蔚蓝 正静静
地呼唤着我
直到我将双手伸向透明的月亮 迎来所有
的觉醒



第一次在掌机上听到如此清晰悦耳的歌曲时是不是很激动？正是由于有了PSP高性能的支持，riya为《英雄传说 卡卡布三部曲》演唱的这两首歌曲才能在游戏中表现得如此完美。说到riya，也许国内很多玩家会有些陌生，因为她并不属于那种打榜歌手，不过只要你对《双恋》、《CLANNAD》等日本美少女恋爱游戏感兴趣的话，那就应该就会对她所演唱的主题歌留下深刻印象。riya的嗓音非常具有透明感，这两首歌曲是她亲自为游戏所量身定做的，怎么样？听起来是不是有种聆听风铃被微风拂动时发出的响声般清爽？

4 君のカケラ

《十二勇士 战国封神传》片头曲

作词：芦原みき 作曲：H∧L
演唱：后藤沙绪里

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り 笑い合える空を
永远(とわ)に羽ばたいて

迷い、迷いながらいつも
めぐり、めぐる季节の中
あの日夜明けに怯えても
沉む月にさらわれてく

この空が今 あの空へと
つながってたらいいね きっと
爱する谁れかの声
听きたくて……感じたくて……

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り 笑い合える空を
永远(とわ)に羽ばたいて

ひとり 独りじゃない世界
出会い、出逢う人の未来
君が见てる梦の行方
いつも仆が傍にいるよ

たとえ小さな优しさでも
结び合わせてみたなら
白く辉く朝に 新しいトビラ开くよ

降り注ぐ爱のヒカリ
伤ついた大地の梦の续きを
いつか仆らが描いた
果てしのない空へ 君と飞び立とう

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り 笑い合える空を
永远(とわ)に……

降り注ぐ爱のヒカリ
伤ついた大地の梦の续きを
いつか仆らが描いた
果てしのない空へ 君と
永远(とわ)に羽ばたいて……

在洒落的梦之光辉中
一直寻找着你的碎片
总有一天 我们会向着天空手拉手
相视而笑
振翅飞翔直到永远

总是迷惑着
在流逝的季节中
虽然害怕那天的黎明
恐惧还是被沉下的月亮带走

现在的这片天空
如果能和那片天空连接在一起
一定会很好
迷恋着的那个声音
想要倾听……想要感受……

在洒落的梦之光辉中
一直寻找着你的碎片
总有一天 我们会向着天空手拉手
相视而笑
振翅飞翔直到永远

不只孤单一人的世界里
相遇之人的未来啊
你所见到的梦的去向
我一定会在那之旁

就算是小小的温柔
如果结合起来的话
也能在白色光辉的早晨 打开崭新的门

在倾注的爱之光辉中
总有一天 我们会描绘着
布满伤痕的大地的梦的延续
和你一起飞翔 向着那无垠的天空

在洒落的梦之光辉中
一直寻找着你的碎片
总有一天 我们会向着天空手拉手 相视而
笑
永远地……

在倾注的爱之光辉中
总有一天 我们会描绘着
布满伤痕的大地的梦的延续
和你一起 向着那无垠的天空
振翅飞翔直到永远

5 Dejavu
《十二勇士 战国封神传》片尾曲

作词：芦原みき 作曲：HΛL
演唱：后藤沙绪里

鸟笼を出て 飞び立ちなさい
可爱がっていた小鸟を
空へ归したら わたしも抜け出そう
そう どこか远くにね
声をひそめて 泣いてた
わたしにあなたの手を差し伸べた
生き抜くのように 强さと 信じる勇气を
授かったの
そして わたしたちは出会った
几千のときを越え眠ってた
心がいま目觉め动くの わたしたちの历史
刻み出すの
夜明けの空へ さあ 步いて行こう
朝一番で摘んだ野の花 抱えて 小道を步
くと
胸が厚み增す こんな气持ちはねぇ
そう 生まれて初めて
颊を染め上げ 俯く

わたしにあなたが手を差し伸べた
爱しむように やさしく
笑颜を见せてくれた瞬间
その时わたしたちは气づいた 战国のと
きを共に驱け抜け
共に支え会うため 几度わたしたちの历史
缲り返され
巡り会おうと そう誓い合ったの

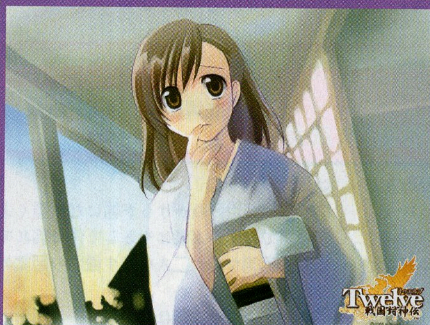
その时わたしたちは气づいた
战国のときを共に驱け拔け
そして わたしたちは出会った
几千のときを越え眠ってた
心がいま目觉め动くの わたしたちの历史
刻み出すの
夜明けの空へ さあ 步いて行こう
あなたと共に
步いて行こう

离开鸟笼飞翔吧
可爱的小鸟
回归天空的话，我也该离去了
到某个遥远的地方
哽咽着 哭泣着
你向我伸出了手
教授我生存下来的坚强和信任的勇气
然后 我们相遇了
跨越了万千时间的沉眠
向着让心醒来的 篆刻着我们的历史的
黎明的天空 启程吧

拥着清晨摘下的第一朵野花 漫步在小道上
胸中满怀悸动 从来没有过这样的心情
是的 自从出生以来
垂下染满了红晕的脸颊

你向我伸出了手
我注视着你那如怜爱般温柔的笑容
那瞬间 我们终于发觉
也曾共同驰骋于战国时代啊
为了相互支撑 我们海誓山盟
无论历史几度重复
我们也要再次相遇

那瞬间 我们终于发觉
也曾共同驰骋于战国时代啊
然后 我们相遇了
跨越了千万时间的沉眠
向着让心醒来的 篆刻着我们的历史的
黎明的天空 启程吧
同你一起
启程吧



《十二勇士 战国封神传》是PSP上第一款原创S·RPG，Konami对这款游戏也投入了不少心血，不仅请来了声优界的新贵后藤沙绪里小姐担任游戏中正姬（マサヒメ）一角的声优，更让她演唱了游戏的片头曲《君のカケラ（你的碎片）》和片尾曲《Dejavu》。这两首歌曲的旋律都比较舒缓，与后藤小姐纤细的嗓音混为一体，给人的感觉十分柔美。

6 Lights
《Lumines》游戏曲目

作词：信近エリ 作曲：大泽伸一
演唱：信近エリ

一度だけひとつだけでいい
美しい光を见たい
どれだけの夜が访れて
くらやみが降りてきても
いつか全て照らされるなら
何もいらない

悲しみに埋もれないように
ひたすらに步けるように
もっと强く愿えたらいい
通り过ぎた影にかき消す辉きを
迷うたびに心を
胁していく痛みがつきぬけて

步き出すたびくらやみを踏みしめる强さ
气付いては啮缔め
また押し埋めていられる

目の前の行き场をなくして
音もなく全て消えても
鲜やかに描ける景色が
薄れない确かなものに
变わるのならそれだけでいい
ただ信じてみたい幽かに见える日を

たどり着くたび消えて
何一つない怖さ押し寄せて
手を伸ばすたびそこに
つかんでることを祈っては见上げる
夜空に梦を重ねる

たどり着くたびに消えて
何一つない怖さ押し寄せて
手を伸ばすたびそこに
つかんでることを祈っては见上げる
夜空に梦を重ねる

一次也好 一瞬也好
想要见到那美丽的光辉
不管多少夜幕降临
不管多少黑暗笼罩
只要有一天一切都会被光辉照耀
别的什么都不需要

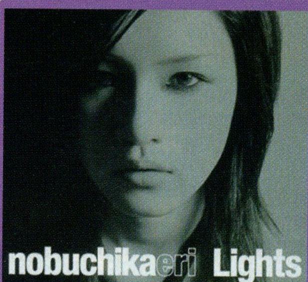
为了不被悲伤所淹没
为了能够昂首前进
让我们祈愿自己能够变得更强
让在身后的黑影中消失殆尽的光辉
让迷惘时的心
冲破袭来的痛苦

将面前的黑暗踩在脚下的坚强
想起这就能坚持
再度将其掩埋
就算失去了目的地

就算没有声音 一切都消失
那美丽的景色

却不会褪去本来的颜色
改变的话 那便足够了
但我只是想相信 那朦胧中的太阳
好不容易才抹去了
那个让所有人感到的恐怖
每当伸出手
都会祈祷能够紧紧抓住 抬头仰望
梦境在夜空中重叠。

好不容易才抹去了
那个让所有人感到的恐怖
每当伸出手
都会祈祷能够紧紧抓住 抬头仰望
梦境在夜空中重叠。



一款《Lumines》让所有PSP玩家领略到了水口哲也魔鬼般的游戏创意，同样，一首《Lights》也让也让玩家们记住了信近エリ超凡脱俗的演唱功力。2004年春，从高中毕业后的信近エリ正式开始了她的演唱生涯，并于同年12月推出了由著名音乐人大泽伸一为她打造的首张单曲《Lights》。在没有接触到《Lights》时，大家也许很难想像一个刚从高中毕业的女生能够用如此具有爆发力的声音来唱歌，但当你听过这首歌后，也许就再也不会忘记信近的声音了。这首歌的歌词写得非常具有诗意，字里行间透露着一种坚韧的美。信近エリ的声音并不是独一无二的，但《Lights》却只能由她来唱。

7 *～アスタリスク～
《死神Bleach 灵魂升温》片头曲

作词：Orange Range 作曲：Orange Range
演唱：Orange Range

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代超えいろあせるコトな
く届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び
风に想いを 月に愿いを 力ある限り生きて
くんだ 今日も

仆らの想いもいつか谁かの胸に 光续けよう
あの星のように

一つ二つ钟の音は响く心の中へと广く深く
物语のような星の（雨下） その中に细い线
路を筑く

时间とともに时代は动く 流れる星は静かに
动く
目を闭じて耳をすませば GOOD BYE

大空いっぱいの白黑写真 なびくマフラー
白い息
少しでも近づきたくて あの高台まで 驱け
足で
重たい望远镜 取り出すと レンズはみだし
たスターダスト
时间を夺われた时间 时代を越えてくるロ
マン

放て光 负けずにしっかり今 时を超え 谁
かに届くまで
荣光の光はこの向こうにキミたちとつくっ
ていくストーリー

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代超えいろあせるコトな
く届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び
风に想いを 月に愿いを 力ある限り生きて
くんだ 今日も
仆らの想いもいつか谁かの胸に 光续けよう
あの星のように

产声上げた 小さな光 大きな光 时代を超
え出逢い
すべての辉きがひとつとなり 作り出す物语
点と点を结ぶ星座のように 谁かにとって
仆らもきれいな绘 描けてたらいいね
见上げてごらんよ ほら 冬のダイヤモンド
ゆるやかな天の川 すぐ勇气取り戻せるか
ら

放て光 負けずにしっかり今 时を超え 谁かに届くまで
栄光の光はこの向こうにキミたちとつくっていくストーリー

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代超えいろあせるコトなく届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び
风に想いを 月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
仆らの想いもいつか谁かの胸に 光续けよう あの星のように

この空は一つ どこまでも广く
そう 海の向こう 今生まれる息吹 绝たれる命
星は照らす 女神のごとく
长く续く 操り返す 春夏秋冬の
一瞬でもいい 少しでいい 思いを刻む
ただ果てなく 时を超え 辉きだす

物语は心の中で续いている あの日の君はいつか夜汽车に乗って

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代超えいろあせるコトなく届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び
风に想いを 月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代超えいろあせるコトなく届く
仆らの想いもいつか谁かの胸に 光り续けよう あの星のように

光り续けよう あの星のように



如果你对日本流行乐坛稍有了解，那应该不可能没有听说过Orange Range的大名吧。这支来自冲绳的男子摇滚乐队从2003年开始便以迅雷不及掩耳的速度席卷了整个日本乐坛，一首《上海Honey》唱遍了全日本，并先后被收录在了《太鼓之达人》、《大金刚康茄鼓》等绝大部分著名音乐游戏中。《*～アスタリスク～（星号）》是他们在2005年初推出的单曲，并被选为超人气动画《死神Bleach》的第一首OP曲，去年3月《死神Bleach》首度游戏化时，这首歌曲又顺理成章地成为了游戏版的片头歌曲。《*～アスタリスク～》充满了Orange Range一贯的炫酷风格，非常符合当今年轻人的审美观，想不被传唱都难！

仰望夜空 群星的光辉
过去的思念永不褪色 穿越时空传来
闪亮的眼中映照着谁的呼喊
将思念交给风 将愿望寄予月 只要还有力量就会活下去 今天也不例外
我们的思念也一定会在谁的心中 永远散发着光辉 就像星星那样

钟声一次次响起 传向心中的深处
星光的水滴有如传说一般 勾勒出了纤细的线路
时代与时间一起变化 流星静悄悄地划过
闭上双眼侧耳倾听 GOOD BYE

满是天空的黑白照片 随风舞动的围巾 白色的呼吸
还想再靠近一点 奔向那个高台
拿出沉重的望远镜 镜头就是多出来的星尘
被夺走时间的时间 超越时代而来的浪漫

释放光辉 振奋精神永不言败的现在 穿越时空 直到传给谁
荣耀之光就在那一侧和你们一起编织着故事

仰望夜空 群星的光辉
过去的思念永不褪色 穿越时空传来
闪亮的眼中映照着谁的呼喊
将思念交给风 将愿望寄予月 只要还有力量就会活下去 今天也不例外
我们的思念也一定会在谁的心中 永远散发着光辉 就像星星那样

微弱的光辉 巨大的光辉 超越时空汇聚在了一起
所有的光辉融为一体 写下了一个个故事
就想点与点之间连成的星座那样
我们也能画出美丽的图画
抬头仰望 看到了吗 冬天的钻石
缓缓流动着的银河 立刻就能找回无尽的勇气

释放光辉 振奋精神永不言败的现在 穿越时空 直到传给谁
荣耀之光就在那一侧和你们一起编织着故事

仰望夜空 群星的光辉
过去的思念永不褪色 穿越时空传来
闪亮的眼中映照着谁的呼喊
将思念交给风 将愿望寄予月 只要还有力量就会活下去 今天也不例外
我们的思念也一定会在谁的心中 永远散发着光辉 就像星星那样

这片天空无限宽广
海的另一侧 生的呼吸 断绝的生命
星光照耀 有如女神
永不停息 循环往复 春夏秋冬的
一瞬也好 一丁点也好 刻上自己的思念
超越没有尽头的时间 散发着光辉

故事在心中延续 曾经的你也会乘上夜行的列车

仰望夜空 群星的光辉
过去的思念永不褪色 穿越时空传来
闪亮的眼中映照着谁的呼喊
将思念交给风 将愿望寄予月 只要还有力量就会活下去 今天也不例外
仰望夜空 群星的光辉
过去的思念永不褪色 穿越时空传来
我们的思念也一定会在谁的心中 永远散发着光辉 就像星星那样
永远散发着光辉 就像星星那样

8 CHANCE!
《死神Bleach 灵魂升温2》片头曲

作词：TAKUYA∞ 作曲：TAKUYA∞
演唱：UVERworld

It's chance chance chance. Let's begin.
Trans. somebody with this. One wish.
Makin' sound with beats. Shakin' Dancin' UVERworld.
Start！ Just keep！ Lastは乐胜でピース
Peace！ Attack！ Everybody！ Rock time！ Big show time！

その気になっても いつも里切る时代(とき)だけど
投げ出す气持ち Stop！ 向き合うキミ Respect！
强く愿う思いは 届くから

时は Precious！ どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そう Nice your smile keep！ そういつか Get chance！
キミの心の声に 答えてあげたくて

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで 追いかけ续けていたいよ

Get chance like this
音もっと上げて行こう
终わりなんてないし
ノっていきな もっと
いつかは消えていく耻なんてかまわないで
笑颜と光そのままで

时はPrecious！ どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そう Nice your smile keep！ そういつか Get chance！
キミの心の声に 答えてあげたくて

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで 追いかけ续けて
ここにあるいくつもの奇迹と
メロディーと言叶のかけら握り缔め
一切后悔なんてしたくない
答えを见つけ出せるまで 振り向かないまいたいよ

Break！ Show time！
Get down！ どうだ?こんな感じが UVER！
全ての Styleが偶然の一致
これ闻きゃ损なし Look at me！
比べてみ?その周りとの Music
价值も明らかな原寸大 音との会 はずむ Player
そう Makin' そう Checkin' One thing uniting for us,
One Peace！

届かなくても
时は Precious！ どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そう Nice, your smile, keep！ そういつか Get chance！
キミの心の声に 答えてあげたくて

通らない声に耳寄せ 思いは儚く薄れて行く
キミの恋だって谛めるまで Endless line

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで 追いかけ续けて
ここにあるいくつもの奇迹と
メロディーと言叶のかけら握り缔め
一切后悔なんてしたくない
答えを见つけ出せるまで 振り向かないまいたいよ

It's chance chance chance. Let's begin.
Trans. somebody with this. One wish.
Makin' sound with beats. Shakin' Dancin' UVERworld.
Start！ Just keep！
最后就是轻松大团圆
Peace！ Attack！ Everybody！ Rock time！ Big show time！



和Orange Range一样，UVERworld也是一支摇滚团体，不过和在日本乐坛呼风唤雨的Orange Range不同的是，这支摇滚乐队去年才刚刚开始崭露头角。他们出道的首张单曲《D-tecnoLife》同样献给了《死神Bleach》，被选为动画版的第二首OP，而这次的《CHANCE！》则是他们的第二张单曲，是专门为PSP版的《死神Bleach 灵魂升温2》而量身定做的。《CHANCE！》的歌词写得十分励志，而曲风上则充满了流行要素，动感十足。《死神Bleach》为什么能够这么火？我想与其精挑细选的主题歌不无关系。

尽管有那种想法 可身处在这个充满背叛的时代
不要自暴自弃 尊敬勇敢的你
你强烈的愿望 已经传到我这里

时间宝贵 无论何时都想为自己所爱的人闪耀
是的 保持你动人的微笑 总有一天 你会得到机会
对着你的心声 我想这样告诉你

那天的不能实现的梦
现在还在我的心中
总有一天时间能够回到当初
不要放弃 我想一直追寻着你

Get chance like this

提高音阶
因为没有结束
跟着调子前进吧
不要害怕羞耻 它总会消失
只有笑容和光才能持续永久

时间宝贵 无论何时都想为自己所爱的人闪耀
是的 保持你动人的微笑 总有一天 你会得到机会
对着你的心声 我想这样告诉你

那天的不能实现的梦
现在还在我的心中
总有一天时间能够回到当初
不要放弃 一直追寻这个梦吧
这里永远有着奇迹

握紧旋律与言语的碎片
我不想有任何的后悔
直到找到答案的那天 我不想回头

Break! Show time!
Get down! 如何？这种感觉就叫UVER
一切风格不过是偶然的一致
不妨听听看 look at me
跟周围的音乐比比看
价值大 和音乐对话的Player
是的Makin' 是的Chechin' One thing uniting for us
One Peace!

即时无法到达
时间宝贵 无论何时都想为自己所爱的人闪耀

是的 保持你动人的微笑 总有一天 你会得到机会
对着你的心声 我想这样告诉你

倾听着不理解的声音 思念渐渐淡去
直到不再对你有任何留恋 Endless Line

那天的不能实现的梦
现在还在我的心中
总有一天时间能够回到当初
不要放弃 一直追寻这个梦吧
这里永远有着奇迹
握紧旋律与言语的碎片
我不想有任何的后悔
直到找到答案的那天 我不想回头

9 季节を抱きしめて
《携带互动剧场 拥抱季节》主题歌

作词：大藤史 作曲：大藤史
演唱：大藤史

4月になれば 新しい风吹く场所へ つたえきれない あふれる想い
あなたの手を握りしめた
心に刻んだ 重ね合う时确かめて
时计の针に 气づかれないように ふたりのペース合わせた
季节を抱きしめて あなたと步きたい きっと
この街から离れても ずっとこのままで 思い出抱きしめて
あなたのそばにいるよ 声をあげて笑いあえた
短い あの日の梦
时には默って ふたり膝を抱え 言叶にできないもどかしさを
あなたは许してくれたね
梦见た未来は今はまだ霞んで あなたの胸に颜をうずめて
少し泣いていいかな
季节を抱きしめて
あなたと步きたい もっと 振り返れば肩を
并べ步いたあの道
思い出抱きしめて あなたを感じてる
月の空 淡い樱色した别れの季节（とき）
季节を抱きしめて あなたと步きたい きっと
この街から离れても ずっとこのままで
思い出抱きしめて
あなたのそばにいるよ
声をあげて笑いあえた 短い あの日の梦



大藤史的作品虽然不算多，但可以说首首经典。这首《拥抱季节》是她1998年出道时的首张单曲，虽然初上Oricon榜单时仅仅获得了第64名的成绩，但这并不影响这首歌曲的出色程度。大藤史的演绎非常自然，没有任何娇柔的成份在内，不管你有没有玩过《携带互动剧场 拥抱季节》这款游戏，我想你都会被她的歌声所打动。

4月来临的那一天 心中涌动着的思念 无法向那新风吹拂的地方尽情传达
紧握着你的手 确认着心中与你重合的时光
二人的步调如此默契 仿佛时钟指针的跳动也感觉不到
拥抱季节 想和你同行 一定
就算离开这座城市 也永远要铭记着此时此刻的思念
在你身边 与你一起放声大笑

转瞬即逝 那一天的梦
有时也会默不做声 紧紧抱着双膝 无法用言语表达心中的焦急
你也能原谅我
梦中的未来现在仍然无法看清 能把脸靠在你的胸前
哭一小会吗 拥抱季节
想和你一起多走一会儿 回头看到的是曾经并肩而行的道路

紧紧拥抱回忆 感觉你的存在
明月高悬的夜空 淡淡的樱花色 离别的季节
拥抱季节 想与你同行 一定
就算离开这座城市 也永远要像现在这样铭记着此时此刻的思念
在你的身边
与你一起放声大笑 那一天那转瞬即逝的梦

10 未来の地图
《太鼓之达人 携带版》游戏曲目

作词：Mi＋H 作曲：Mi＋G
演唱：Mi

午后一番の风たち 今やわらかく吹き拔け
ねえ あなたに传えたい ねえ 大好きがとまらない

电话のあとに届いた"おやすみ"のメール
一人じゃない 感じてる こんな时でも

好きだよ
残さず全部ほら 二人のことを话そうよ
静かに一つずつ 心の扉开く
永远より长い 确かな时を感じてる
觉えていてよね 泪はずっと二人分だよ

小さな约束だけど 今 あなたと交わしたい
ねぇ どんなことがあっても ねぇ 一绪に步こうね

ちぎれてく云 舞い降りる光の粒よ
昨年より 昨日より 辉いていたよ

好きだよ
恋する气持ちには 少しだけ不安がいるよ
あなたの心に 解けない键つけたい
世界中の言叶 集めても足りないけれど
"あなたが好きです"今 もう一度传えたいんだ

何气ない话を夜明けまでしたよね
あの时に 心に决めたよ あなたと……

好きだよ
恼みながらきっと 描いてく未来の地图を
二人の两手で 色付けしてゆこう
大きなこの地球で 巡り合う奇迹の中で
あなたと一绪に 运命に变えてゆきたいから



Mi这支女子乐队可不简单哦！别看主唱Maika、Bass手Yuri和键盘手Aya都不过是正在读高中的小女生，但她们的实力比起前辈来可不遑多让。这首《未来地图》是她们于去年2月出道时推出的首张单曲，不仅被选为《恋爱巴士》（あいのり）的新晋主题曲，而且一推出就打进了Oricon排行榜的前3甲。《未来地图》在旋律上非常讨巧，而歌词也写得十分直白，配以Maika清澈的声线，将小女生对爱情的向往表露得一览无余。

午后的第一阵清风正温柔地吹拂着
喂 我想告诉你 我真的很喜欢你

刚通完电话又收到你道"晚安"的邮件
在这个时候 我依然能感觉到 自己并非孤单一人

好喜欢你哦
来 毫无保留地诉说我俩的故事
静静地把心门一道道打开
真切感受比永远更长久的时间

你可要记住哦 就算流泪也要流两份

即使是小小的约定 现在也想和你交汇
喂 不管发生什么 我们都要一起走下去

从消散的云层中散落下来的光粒
绽放出从未有过的耀眼光芒

好喜欢你哦
恋爱的心情中却又夹杂着些许不安
想在你心中安上一把无法解开的锁

即使汇聚全世界的话语都不足以表达我对你的爱
现在只想再次对你说声："好喜欢你！"

不知不觉已经聊到天亮
那时我就暗暗下定决心，要和你……

好喜欢你哦
在烦恼的时候 一定要用我们的双手
为彼此所描绘的未来地图涂上颜色
地球如此之大 在彼此邂逅的奇迹中
想和你一起将命运改变

11 ネオメロドラマティック
《太鼓之达人 携带版》游戏曲目

作词：新藤晴一 作曲：ak.homma
演唱：ポルノグラフィティ

行こうか逃げようか君が望むままに 幸か不幸か ネオメロドラマティック
咲こうが摘まれる君の决望こそ こんな时代か ネオメロドラマティック

自分の纯情を スプーンにひとすくい街に喰わせるたび もらえるキャンディを
舌で转がしながら 记号化した言叶に"助けて"という Word は ないようだ

いつも感じている寒く深い暗の この场所がもう既に街の胃袋の中
幸せすぎるのが不幸なこの头が切れない剃刀を探している

君はボイルした 时计の皮むきにただ梦中になっている

どこから闻こえる情热の歌が泣こうとしている 君へと寄り添う
过去か未来か确かにあったなら ここにだって みつけられるのかも

群集に纷れて 息を杀しているうち枯れてしまいそうになる希望というアイデンティティ
空气を夺いあう 地下鉄のホームで生暖かい风を浴びてる

君は碎かれ コンクリートになった岩のために祈った

最后まで付きあおう 仆が果てるまで最高のエンドに り着けるから
格好つけて言うわけじゃないけれど ここには仆らしかないみたい

行こうか逃げようか君が望むままに 幸か不幸か ネオメロドラマティック
咲こうが摘まれる君の绝望こそ こんな时代か ネオメロドラマティック

君の"爱して"が仆に"助けて"と确かに闻こえた

どこから闻こえる情热の歌が泣こうとしている君へと寄り添う
过去か未来か确かにあったなら ここにだってみつけられるのかも

行こうか逃げようか君が望むままに 幸か不幸か ネオメロドラマティック
咲こうともがいてる君の力こそ こんな时代の ネオメロドラマティック

前进还是后退 都由你来决定 幸运还是不幸 新言情主义
正欲绽放却被摘去的你的绝望 就是这个时代吗 新言情主义

舀一勺自己的纯情让这条街道吞噬 每次就能得到糖果
将它们放入口中品尝时 记号化的话语中似乎并没有"救救我"这个词汇

平时总能感到寒冷与黑暗的这个地方 如今已经进入城市的胃囊
虽然我感到无比幸福 但依然在寻找着无法割下我这颗不幸头颅的剃刀

而你却沸腾了 沉迷于为时钟褪去皮囊

不知从哪里听来的热情之歌正欲哭泣着向你靠近
如果真有什么过去和未来的话 那在这里说不定也能找到

混入人群 在摒住呼吸的过程中独一无二的希望几近枯萎
互相争夺着空气 在地铁的站台上沐浴着流过的暖风

你被粉碎了 为已经成为混凝土的岩石祈祷

陪我到最后吧 我一定会得到达最高的结局
倒并不是我想耍帅 因为这里似乎只有我们两人

前进还是后退 都由你来决定 幸运还是不幸 新言情主义
正欲绽放却被摘去的你的绝望 就是这个时代吗 新言情主义

你的"爱我"在我听来却像"救救我"般绝望

不知从哪里听来的热情之歌正欲哭泣着向你靠近
如果真有什么过去和未来的话 那在这里说不定也能找到

前进还是后退 都由你来决定 幸运还是不幸 新言情主义
为了绽放而挣扎着的你的力量 才是这个时代的新言情主义



ポルノグラフィティ（色情涂鸦）的名字听上去虽然有些不太干净，但他们的音乐可远没有各位所想的那么龌龊。尽管他们的出道单曲《アポロ（阿波罗）》在日本早已被人广为传唱，但国内玩家更多的应该是从《钢之炼金术师》的那首《メリッサ》才开始记住他们的吧。2004年7月，这支原本的三人团体推出了出道5周年的两张精选大碟《红》与《蓝》，并双双打入了Oricon的前二甲，但遗憾的是他们的Bass手白玉雅己也离开了队伍。现在的"色情涂鸦"只剩下两个人了，但他们的人气却没有因此而减退。这首《ネオメロドラマティック（新言情主义）》是他们于去年3月推出的一张单曲，轻快的旋律和主唱冈野昭仁独特的唱腔告诉我们：嗯，这的确是"色情涂鸦"的味道！

12 a Simple Life
《罪恶工具XX Reload》BGM

13 Synthetic Life
《山脊赛车》BGM

CD2《最终幻想VII 再临之子》乐曲精选

1 Opening
2 The Promised Land
3 Beyond The Wasteland
4 Tifa's Theme [Piano Version]
5 For the Reunion
6 Those Who Fight [Piano Version]
7 Water
8 Black Water
9 Aerith's Theme [Piano Version]
10 Divinity I
11 Those Who Fight Further [FF VII AC Version]
12 The Chase of Highway
13 J-E-N-O-V-A [FF VII AC Version]
14 Advent - One-Winged Angel
15 Cloud Smiles
16 End Credits
17 CALLING

CALLING
《最终幻想VII 再临之子》主题歌

作词：冰室京介 作曲：冰室京介&松井五郎
演唱：冰室京介

眠れぬ夜をいくつ数えたら 俺たち たどり着くだろう
どれだけの命なくしたとき 争いは终わるのだろう
历史の上をころがるだけの 救えない道化师たち
いつか谁かが言ってたように 答えは风のなか

そむけた颜をいくつ打たれたら 气付かぬふりやめるのか
どれほどの苦しみに耐えたら 笑颜は自由になるのか
锖びた锁につながれたまま またしっぽをまくのなら
いつか谁かが言ってたように 答えは风のなか

ふりしぼる声と握りしめるその手で
命はきっと 変わる时を待っている
ちっぽけな爱のささやかな力で
悲しみはいつも 抱かれるのを待ってる

嘘のパズルをならべかえてる 哀れなペテン师たち
不器用さを器用にふるまう 愚かなロマンチストたち
历史がなにも语らなくなる そんな日がくる予感に
いつか谁かが言ってたように 答えは风のなか

ふりしぼる声と 握りしめるその手で
命はきっと 変わる时を待っている
ちっぽけな爱のささやかな力で
悲しみはいつも 抱かれるのを待っている

要经过多少不眠之夜，我们才能到达
要失去多少生命，战争才会终结
只能在历史中翻滚、无药可救的小丑们
就像曾经有人说过的那样，答案就在风中

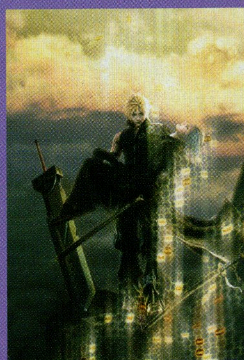
要经受多少挫折，才不再假装视而不见
要经受多少痛苦，微笑才能变得自由
被生锈的锁链所维系，再度卷起尾巴
就像曾经有人说过的那样，答案就在风中

用呐喊声和紧握的双手
一定能够将命运改变
用小小的爱意和微弱的力量
一定能够将悲伤化解

可悲的骗子们在不断重复着虚假的谜题
愚蠢的浪漫主义者们在自作聪明地掩饰内心的愚笨
历史沉默不语的那天即将来临
就像曾经有人说过的那样，答案就在风中

用呐喊声和紧握的双手
一定能够将命运改变
用小小的爱意和微弱的力量
一定能够将悲伤化解

"《最终幻想》系列"的音乐从来没有让人失望过，尽管《最终幻想VII 再临之子》不过是一部衍生作品，但它的音乐制作水准却并不亚于系列的正统作。在主题歌的选择上，这部作品更是别具匠心地选用了日本摇滚乐界的教父级人物冰室京介十几年的老歌《CALLING》，怀旧的曲风和影片中酷劲十足的动感画面形成了鲜明的对比，正是这种看似不协调的碰撞才摩擦出了《最终幻想VII 再临之子》无以伦比的娱乐效应。《最终幻想VII 再临之子》中最让你难忘的是什么？给音乐投上一票的人应该不在少数。






vol.1
PSP专辑


ISBN 7-88573-359-9
9 787885 733599 >





精彩内容推荐

——PSP历史大事记——

回顾PSP从诞生到现在的一系列重大事件

——玩转PSP——

游戏引导、影音转换、自制软件、上网……详细教程一一奉上

——攻略研究——

收录十余款经典游戏的详细攻略研究

定价：25元